N°24 - Mai 2001

En cadeau : la soluce de Skies of Arcadia

Dreamzone

N°24 Mai 2001

100% indépendant

Confidential Mission
le test :
ressortez l'artillerie

Supplément :
l'actu 128 bits passée au crible

Shenmue 2
Les dernières infos

L 9578 - 24 - 35,00 F

Groupe fjm Publications

Exclusivement réservé aux passionnés de jeux vidéo

SOMMAIRE

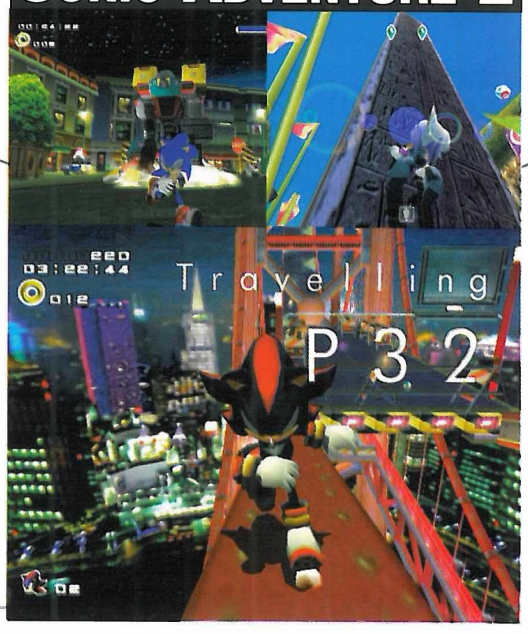
«Bienvenue dans le monde merveilleux des jeux vidéo, domaine où subsiste une entente parfaite entre les joueurs, où l'on nous propose des produits de qualité et où les programmeurs cherchent à satisfaire le consommateur et non à rentrer de l'argent facilement». Voici une phrase qui aurait pu être valable à une certaine époque, mais qui résonne de manière ironique dans le contexte actuel. Les gens deviennent agressifs et ne cessent de former un bouclier autour de leur protégée. Ainsi avons-nous les clans Sega et Sony, et les deux autres qui devraient débarquer incessamment sous peu pour ce qui est du rayon 128 Bits. La guerre est déclarée et nous sommes les premiers à en souffrir. Nous feignons même l'indifférence devant les titres adverses qui sont de qualité, de peur de paraître affaiblis. C'est donc ça la nouvelle génération de joueurs ? J'ai assisté à un débat agressif entre des partisans Dream et PS2. Pour quel motif ? Ils tentaient de se convaincre mutuellement du potentiel de leur machine. À croire que nous en sommes arrivés à comparer la taille de notre sexe comme des enfants. Sans parler des éditeurs qui ne nous aident guère. Le coût d'un jeu étant de plus en plus élevé, certains préfèrent bâcler, espérant des ventes minimes leur permettant de subsister encore quelques années. «Shame on you» comme disent les Américains. Et comme nous formons un tout avec les programmeurs, si l'un craque, l'autre subit. Même les testeurs qui sont logés à la même enseigne ne supportent plus l'adversité. C'est en me promenant sur le site de Consoles-France que j'ai découvert leur forum. Malgré de très bonnes informations, leur première passion est de descendre le moindre numéro de Dreamzone qui sort en kiosques. J'avoue laisser passer pas mal d'erreurs chaque mois, et j'en suis le premier navré. Mais je n'imaginais pas que cela les rendrait aussi puérils. Certains lecteurs ont confiance dans ma façon de diriger le magazine, d'autres me crachent dessus. J'écris ce qui me passe par la tête, par conséquent je ne suis pas là pour faire plaisir à tout le monde. Mais je pense que nous devrions retrouver un jour cet esprit d'équipe si vite oublié. Dreamzone propose donc une nouvelle formule. Nombreux seront les joueurs déçus, mais comprenez que nous n'avions d'autre moyen de vous offrir un magazine mensuel consacré à l'actualité Dreamcast. À moins d'écrire des articles pour un site Internet, il est difficile de remplir le même quota de pages en aussi peu de temps. Je vous prierai donc de rester indulgents, sans hésiter à nous faire part de vos idées. Subsistons encore quelque temps pour avoir la chance de chroniquer la centaine de jeux prévus sur cette console. Je vous rappelle que nous ne sommes pas là par nécessité financière comme le pensent certains (sinon, nous serions partis depuis très longtemps d'FJM), mais par passion. Alors faisons en sorte de la vivre ensemble.

Kyo

News P0

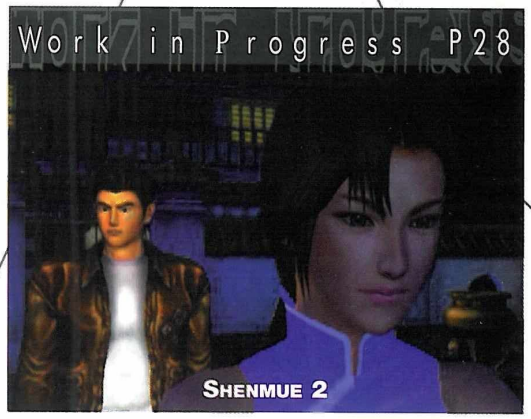
Courrier p04

Sonic Adventure 2



News JAP p29

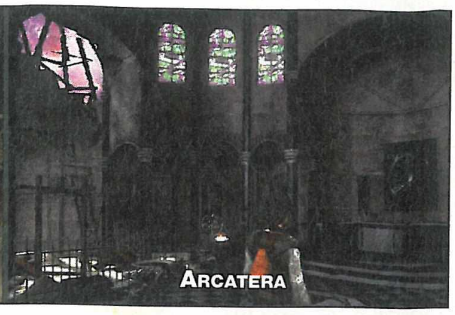
Work in Progress P28



Groupe fjm Publications

Publié par F.J.M Publications : 3 ter rue d'Arsonval 75015 Paris Tel : 01.43.22.00.35 - Fax : 01.43.20.80.30 Directeurs et associés : Franck CHEMLA - Jean- Marc CHEMLA - Directeur Général : Franck CHEMLA - Directeur de la Publication : Jean-Marc CHEMLA - Rédacteur en chef : Cedric Devoyon - Journalistes : Alexandre Faure, Cedric Melon, Laëtitia Sodoyer - Directeur de la Publicité : Laurent AMAR - Attaché de Presse : Nicole LUMBROSO - secrétaire administrative et comptabilité : Laurence HELLAL - Infographiste : William Ravin - Dessin : Amadou DEM - Chef Maquettiste : Raphaël DAVID - Maquettiste : Guillaume Dubois - Correcteur : Céline Margala Impression : Magnum Production- Ermerainville (77). Responsable Fabrication : Jean-Marie PORTAL - Fabricant : Nicolas CHIAPPELLI - Distribution : MLP - ISSN : 1296-3925 Commission Paritaire : 0302K79439- Périodicité : Mensuel Dépôt légal : A parution.

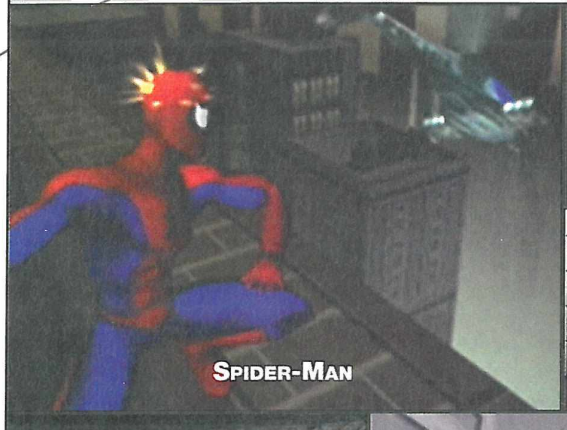
Merci d'être passé P35

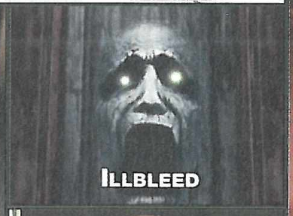


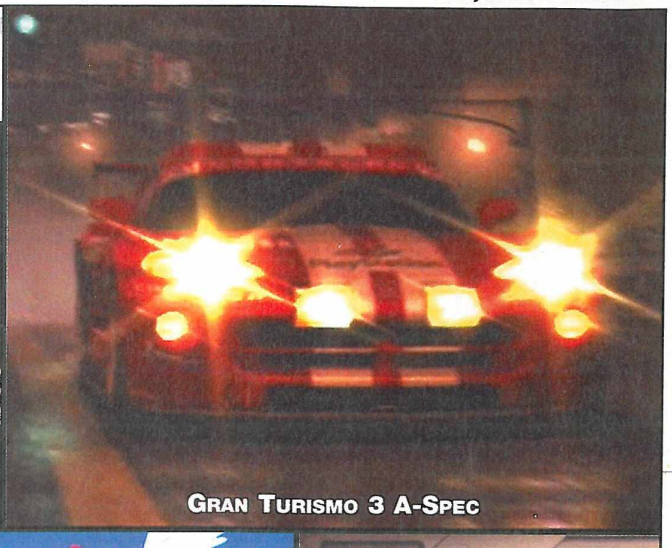
ET ENCORE...

Messiah, Mout 2025, Swat 3, Soul Reaver 2, Buffy, Alien Resurrection, Gun Valkyrie, World Scariest, Deus EX...

Imports P40



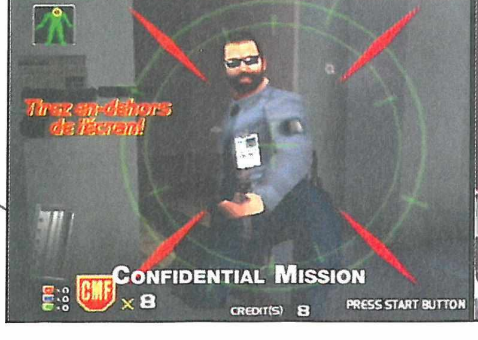




ET ENCORE...

Boku to Maoh, Marle's Present, Z.O.E, Shutokou Battle Zero, Klonoa 2, Shadow of Memories, NBA Live 2001, Knockout Kings 2001, Quake 3, Evergrace, Resident Code Veronica Complete, Sky Odyssey, Kengo Master of Bushido, All Star Baseball, Scandal, Sidewinder Max, ESPN Hockey

Tests P54



Tips	P 60
Internet	P 62
Animaction	P 64
DVD	P 66
En direct de la Rédac	P 68
Nouvelle formule	P 69
Vite vu	P100
Jeux Prévus	P104
Prochain Numéro	P105
Soluce Skies of Arcadia	P106
Sondage	P130

COURRIER

re bonjour

Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, bienvenue au sein de la nouvelle formule de Dreamzone. C'est avec une pointe de nostalgie, mais une passion intacte, que nous avons intégré dans nos tests et nos rubriques des supports qui à l'origine n'auraient jamais eu leur place dans Dreamzone. L'histoire de la Dreamcast ne s'arrête pas pour autant, puisque nous allons continuer de lui faire honneur avec une grande partie, voire la majorité, du magazine qui lui est consacrée. News, tests, preview, Work in Progress, tout ce que nous pourrons glaner figurera dans le magazine. Mais en dépit de nos efforts, nous ne pouvons pas inventer cette actualité, afin qu'elle soit suffisante pour remplir intégralement le mag. Il ne reste plus qu'à découvrir ensemble ce qui se fait ailleurs. Le courrier est bien entendu presque intégralement consacré à ces questions d'avenir de votre magazine, et nous avons essayé d'y répondre le mieux possible. Il ne reste que Wilo, qui s'est lâché comme une bête et qui nous a bien fait rigoler.

El Tuco

coup de gueule

Salut à toute l'équipe de Dreamzone
Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour la couverture du numéro 22, car je la trouve superbe. Ensuite, je voudrais m'exprimer (et je reste poli !) sur un sujet qui apparemment préoccupe pas mal de monde en ce moment : l'arrêt de la production de la Dreamcast. En effet, j'ouvre le numéro 22 de Dreamzone, commence à lire le courrier et que vois-je ? Tout un tas de pleurnicheries style "qu'allons-nous devenir ?", ou "je veux pas que la Dreamcast s'arrête" et ainsi de suite...
Non, mais qu'est-ce que ça veut dire ? Qu'est-ce que c'est que cet égoïsme ? Vous avez pensé un peu à Sega ? Vous vous êtes posé la question de savoir pourquoi Sega a stoppé la production de sa console, qui n'a pas autant de succès qu'elle le mériterait ? (je sais, je vais un peu loin, mais qui sait ? C'aurait pu arriver. D'ailleurs, Sega aurait très bien pu l,pas être trop dur non plus. Il faut les comprendre chez Sega. Et je dis qu'on a de la chance qu'ils aient décidé de rester en tant qu'éditeur sur le marché des jeux vidéo. On pourra toujours en profiter, même si c'est sur des machines concurrentes. C'est vrai, qui peut affirmer qu'il ne fera pas l'acquisition d'une nouvelle console dans un avenir plus ou moins proche ? Et quitte à acheter une nouvelle console, autant s'éclater dessus avec les titres de notre éditeur préféré. Maintenant, pensez ce que vous voulez, je reste convaincu que Sega a pris la bonne décision. Alors vive Sega, vive la Dreamcast et profitons-en un maximum jusqu'à sa mort, qui est encore assez lointaine pour nous permettre de nous éclater encore pendant un bon moment.

À bon entendeur, salut.

Jeremy Comin

cher dreamzone

J'ai tout récemment fait l'acquisition de votre numéro 21 comprenant le dossier Sega (c'est d'ailleurs pour cela que je l'ai acheté) alors que je n'achetais plus ce magazine depuis fort longtemps. Premier point : Le magazine est toujours aussi mal fait : il y a des erreurs à toutes les pages ou presque (photo ou orthographe, voir les précédents numéros) donc il serait assez judicieux de relire votre torchon avant de le laisser paraître (aujourd'hui il existe des correcteurs d'orthographe pour ceux qui font encore l'apprentissage de la langue).

Ça commençait pas mal, et la seconde d'après, ta lettre ne s'habille que d'insultes. Heureusement que tu es là pour nous expliquer comment on se sert d'un correcteur d'orthographe. Si ces derniers étaient aussi fiables que tu le laisses entendre, il est clair que les secrétaires de rédaction auraient bien du souci à se faire. Tu pourrais aussi nous rétorquer que nous sommes des illettrés et qu'à la base nous devrions savoir écrire sans faire une seule faute. Dans l'absolu, tu n'as pas tort, mais dans la mesure où tes considérations ne tiennent compte que d'un résultat, et en aucun cas de la manière dont est fabriqué Dreamzone, tes réflexions font plus penser à de l'aigreur qu'à du bon sens. Bon sens qui t'aurait permis de constater dans l'ours combien nous sommes au sein de la rédaction et le temps qui nous est imparti pour concevoir le mag. Mais c'est bien connu, ceux qui font ont toujours tort, ceux qui jugent souvent raison, mais ceux qui se permettent de critiquer une orthographe défaillante dans ces termes (torchon) devraient le faire sans fautes dans leur propre missive, ça aurait tout de même un tout petit peu plus de poids. En attendant, à ton tour apprends à te servir de ton propre correcteur, ce serait déjà pas mal. Ta lettre doit faire dans les 3000 caractères, nous on en écrit **175 000** par mois. En proportion et compte tenu du nombre de fautes que tu as faites, on peut dormir tranquille, c'est l'Académie Française qui nous guette.

Deuxièmement le dossier sur Sega, justement où là il devient certain que votre magazine se révèle bien lamentable : les commentaires son foireux, les opinions du style tel ou tel jeu est nul, vous pouvez vous asseoir dessus. Si vous faites un dossier pour dénigrer tout le temps ou raconter des bobards, il vaudrait mieux s'abstenir. La plupart des infos sont incomplètes ou fallacieuses (je ne savais pas que les jeux Méga-CD étaient sur une cartouche ou encore que finalement que techniquement que la Game Gear n'est en fait qu'une Mégadrive déguisée). En fait, on a l'impression d'avoir affaire à des gens qui n'ont absolument pas connaissance de ce quoi il parle (moi comprendre toi ! ndr). En gros, votre dossier, c'est de la merde avec un grand M.

Eh bien, le moins qu'on puisse dire, c'est que ton opinion est le fruit d'une mûre réflexion dont la limite n'a que la temporisation et l'exploitation infinie de ta tolérance absolue. À une certaine époque, avec des discours et des idées arrêtés et tranchés comme les tiens, certaines personnes se faisaient enfermer sans autre jugement qu'une première idée, voire pire. On sent dans tes propos une certaine tendance à l'insatisfaction (c'est ta copine, ton copain ou ta main droite qui doivent être content) qui va bien au-delà de la critique constructive. Répondre point par point ne changerait rien, vu la virulence de tes propos. Tu sais, les insultes à l'emporte-pièce, ça nous fait plutôt marrer, c'est tellement facile. On a un avis différent du tien, et alors ? C'est donc toi le mec qui a le monopole de la raison et du savoir ? On a peut-être fait une erreur sur un problème technique, et alors ? C'est donc toi qui sait et connaît tout ? En ce qui nous concerne, on fait en sorte d'être les plus précis et justes possible, à partir de là tu es libre de penser

que c'est de la merde, on s'en fout. Par contre, si tu avais été poli, constructif, nous sommes ouverts à toute les critiques et réflexions qui nous permettraient d'améliorer le magazine.

En fait, le magazine ne semble être qu'une suite de rumeurs, d'apartés minables et autres conneries. Les news sont plus des ragots qu'autre chose ou des trucs bidon qui n'ont rien à y faire. Les astuces n'ont que peu d'intérêt, comme les tests de jeux imports, qui n'ont rien à voir avec le marché occidental. Le pompon, c'est votre entête : pas besoins de cd pour être bon. C'est vrai que pour vous, un cd de démo ne suffirait pas à être bon ! Alors pour trente-cinq balles, on peut penser que l'arnaque est là et bien là.

En ce qui concerne les News, elles peuvent éventuellement s'apparenter à des ragots, dans la mesure où le monde des jeux vidéo est de loin le plus incertain en ce qui concerne les projets, les mises en chantier ou les perspectives de jeux vidéo. Aucun magazine existant ne peut se targuer de ne pas faire des erreurs ou des démentis dans sa propre rubrique. C'est normal, et tu es bien le seul lecteur à notre connaissance qui nous le reproche. Si on t'écoutait, la rubrique ferait une ligne et n'intéresserait personne. En ce qui concerne les jeux imports, il faudrait que tu sortes un peu de ta hutte, car si tu ouvrais un peu les yeux, tu verrais qu'un pourcentage non-négligeable de joueurs ne s'intéresse qu'à l'import. Ensuite, il y a une quantité non-négligeable de magasins spécialisés qui ne vivent que grâce à cela. Enfin, notre accroche est humoristique, une notion qui certainement te dépasse, mais comme le prouve l'ensemble de ta lettre, il y a beaucoup de choses qui te dépassent.

Alors messieurs les pseudo-journalistes du pseudo-groupe de presse FJM, ravalez vos pseudo craignos et commencez par vous acheter une Master System, au moins vous parviendrez peut-être à comprendre à quoi vous jouez. À moins que ce ne soit déjà un trop haut niveau.

C'est sûr que, en matière de pseudo, tu te places bien là, car à ton tour en fin de lettre, tu en utilises un (ce qui, entre parenthèses, démontre ton extrême courage). Que tu les trouves craignos est plutôt un gage de qualité qui nous convient parfaitement. Si tu veux savoir quels sont nos vrais noms, tu as toujours la possibilité de consulter l'ours. En ce qui concerne le groupe de presse FJM, tu ne t'adresses pas à la bonne personne. Enfin, la Master System, Neo Alex l'a retournée dans tous les sens et n'en a plus l'utilité.

Alors en définitive, quand on ne connaît rien à rien aux jeux vidéo, on fait juste un magazine pour le fric.

La seule chose qui émerge juste après avoir lu cette phrase, et ce pour l'ensemble de la rédaction, c'est un immense éclat de rire. Il y a bien longtemps, si notre motivation avait été l'argent, que nous ferions autre chose ailleurs. Mais c'est certainement dû au fait qu'on doit être un peu maso ou passionnés, on te laisse le choix. Mais notre prime du mois, c'est ta lettre. Comment peut-on à ce point ne rien comprendre, c'est sidérant. L'étendue de ton inaptitude à être lucide, clairvoyant et à propos relève du domaine de la psychanalyse de bistrot. Tu nous fais simplement beaucoup de peine, de par ton désarroi et ton aigreur.

L'idée du premier magazine sur la console n'est pas mauvaise, c'est le contenu qui est déplorable et Sega a eu raison de confier son magazine officiel à des gens compétents plutôt qu'à une bande de saltimbanques Cul-Cul La praline. Et après, on s'étonne que les affaires de Sega ne soient pas au beau fixe. Pour ma part, il n'y a plus de doute sur l'une des causes.

Tu as raison, mais tu n'es pas au courant de tout : les inondations, c'est nous ! Tchernobyl, c'est nous ! JFK, c'est nous ! la faim dans le monde, c'est nous ! Et l'avion espion américain, c'est nous aussi. Mais chut, ne le répète à personne. Ensuite, ça nous branche pas mal d'être considérés comme des saltimbanques, certes tu rajoutes Cul-Cul La praline, mais comme tu comprends pas ce que t'écris, on t'excuse.

Sur ce, maintenant que la messe est dite (car il y en a plutôt marre de la pseudo presse spécialisée), il n'y a plus qu'à me publier, puisque la liberté d'expression est un droit, dire la vérité est un devoir, instruire les cons en est un autre. Bye !

Comme tu peux le constater, ta lettre est publiée, non pas qu'elle soit plus intéressante qu'une autre, mais de temps en temps, une petite volée de bois vert ne fait pas de mal.

Quelques exemples de notre ami

P.10 : À quoi ça peut bien servir des maracas ?
Aussi idiot qu'inutile

Comme ta réflexion ! Si tu avais lu la suite, tu aurais certainement révisé ton jugement.

P.27 à 40 : Les News Jap, et plus particulièrement la P.40 "On s'en fout"...
Ça tombe bien, car c'est le genre de chose que j'allais dire. À quoi ça sert d'en parler, sachant que les titres incriminés sont destinés au marché japonais uniquement et que l'import est tout à fait illégal ?

Il faudrait savoir, car 90 % de ce qui se fait au Japon est un jour ou l'autre destiné au marché européen, et c'est un excellent moyen de prendre la température. Pour la suite, en plus d'être mal élevé, tu sens très fort la frustration.

P.45 : "Sega Wirl", un jeu gratuit mais sans intérêt. C'est bien de dénigrer, c'est autre chose de programmer. De plus, l'initiative est somme toute très sympathique.

Personne n'a dit le contraire en ce qui concerne l'initiative. Si on devait dire que tout est bien à partir du moment où ça a été programmé ou que c'est gratuit, on deviendrait un catalogue de vente plutôt qu'un magazine.

P.46
Dans un magazine censé traiter de la Dreamcast, parler de la GameCube et du pitoyable Zelda relève d'un affront au lecteur.

Eh bien, si tu te procures ce

COURRIER

Dreamzone, tu vas pas être déçu du voyage... En tout cas, pour Zelda, il y a plus d'une dizaine de millions de trous du cul qui l'ont acheté, dont moi. Mais ça fait du bien d'être un trou du cul quand on sait ce que tu penses.

P.53 : Sonic & Knuckles était le plus mauvais de la série. Peut-être est-il trop dur pour toi ? Il n'y a pas de honte à l'avouer.

Si la difficulté était un critère unique pour donner un avis sur un titre, on ferait bien mal notre boulot. Mais apparemment, c'est la seule chose qui te motive. Tu sais, il nous est déjà arrivé de mettre une bonne note à un jeu alors qu'il était difficile.

On va s'arrêter là parce que la suite est du même niveau : déplorable. Au cas où tu tomberais sur notre réponse, n'hésite pas à nous réécrire, car autant de poncifs, de haine et d'insultes déclinés en si peu de lignes dans un espace consacré au divertissement, on n'avait jamais vu ça. De la part de l'ensemble de la rédaction, nous t'adressons notre plus sincère et profonde pitié. Profite un peu de la vie et souris.

salut les filles, salut les gors,

Tout d'abord, je tiens à vous remercier pour les bons moments que je passe chaque mois en lisant votre magazine. En effet, je me surprends souvent à piquer un fou rire en lisant un de vos articles ! De plus, en matière d'information, vous êtes toujours les premiers en ce qui concerne les tests et les news. Par ailleurs les photos sont de très bonne qualité. Cependant, j'ai quelques remarques à vous faire.
Il faudrait que Titia (charmante au demeurant) m'explique comment elle fait pour terminer l'excellent Grandia 2 en une vingtaine d'heures. Il m'a fallu une cinquantaine d'heures. Alors soit elle a évité 90 % des combats, soit elle a passé les dialogues, qui il est vrai sont très nombreux dans ce jeu. Bien entendu, tout le monde ne comprend pas l'anglais, mais alors quel est l'intérêt de jouer à un jeu dont on ne comprend pas un traître mot ? (autant lire le Kama-Sutra les yeux bandés).

Titia, de même que Kyo, ont bien mis une vingtaine d'heures pour venir à bout de Grandia 2. Sans zapper ni les scènes, ni les combats. Ils parlent tous les deux l'anglais, c'est simplement une question d'habitude. De plus, le titre est linéaire et ne présente pas de difficultés particulières (en ce qui me concerne, j'ai mis dix secondes, j'ai vu, j'ai compris, j'ai arrêté, mais c'est que je déteste le genre).

En lisant votre Mag, j'ai cru comprendre que beaucoup de monde achetait des jeux en import (japonais). Alors pour les jeux de combats ou de plate-forme, je comprends que le japonais ne soit pas un problème, mais pour les RPG et les jeux d'aventure, je ne vois pas !

En ce qui concerne les RPGs, même en français je ne vois pas. Ensuite, en ce qui concerne les jeux d'aventure, il est possible de très bien s'en sortir sans parler la langue. Certes on apprécie un peu moins les scénarios, mais l'essentiel n'est pas toujours là.

La rubrique Internet (avec la Playnet du mois) est superbe. Mais plutôt que de mettre des textes qui ne veulent strictement rien dire, pourquoi ne rajoutez-vous pas une ou deux photos beaucoup plus éloquentes qu'un Kyo déchaîné ? Alors vous me direz, pourquoi est-ce que je lis les textes ? Tout simplement parce que aussi bête que cela puisse être, ça me fait rire !

Tu sais, ce n'est jamais facile d'être drôle, mais une chose est sûre, on ne se prend pas au sérieux (en particulier dans cette rubrique et dans En direct de la rédac). Il faut bien de temps en temps se rappeler qu'il est bon de rire sans savoir pourquoi, de délirer comme des fous sur notre propre compte et de relativiser tout ça, le but des jeux vidéo n'est-il pas avant tout de détendre ? On essaye de faire de même dans un magazine qui en parle.

Soit ! En tout cas, j'ai l'impression, aux vannes que vous vous lancez les uns aux autres, que l'ambiance à la rédac doit être très bonne. Enfin, j'aurais quelques questions à vous poser :
Pensez-vous que d'ici un ou deux ans, on verra le prix des jeux Dreamcast baisser, comme ce fut le cas avec la Saturn lors de son échec ?

Oui, et il ne faudra pas attendre deux ans, puisque déjà certains ont baissé, et que même les prix des nouveautés ont été revus à la baisse.

Commando 2 sera-t-il un genre de Command and

Conquer ?

Non, rien à voir. Commando est un mélange de MGS et un jeu de stratégie. À savoir que tu commandes et diriges chaque personnage un par un. Pour avoir un titre qui ressemble à Command And Conquer, il va falloir que tu attendes Conflict Zone.

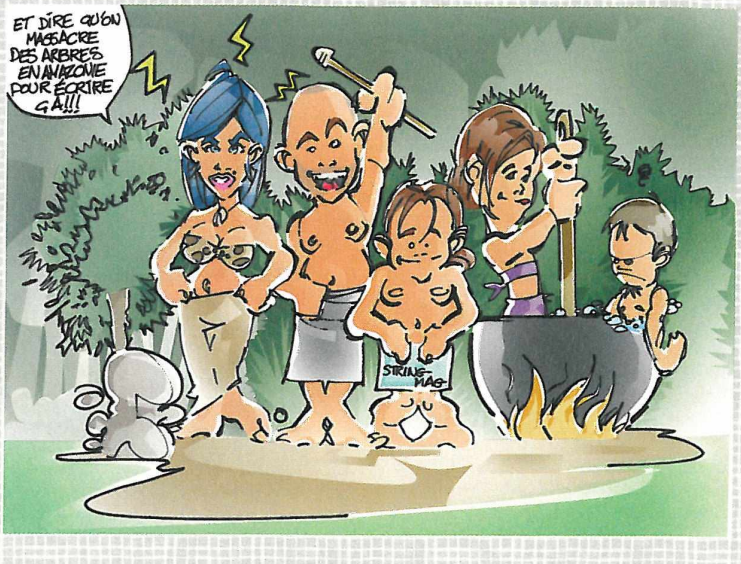
Le Sega Smash Pack sortira-t-il en France ?

Non, malheureusement.

Voilà, j'en ai fini. Salut à toute l'équipe, continuez comme ça, vous êtes géniaux, que Titia ne se fâche surtout pas à cause de la remarque que je lui ai faite, j'adore lire ses tests qui sont longs (cf. Code Veronica-complete, numéro 23) et très complets.

Merci à tous, à bientôt.

Raf



thierry nous lance des fleurs.

Bonjour à la talentueuse et géniale équipe de Dreamzone (rédacteurs, correctrice) (ndc : Ça me va droit au cœur, merci !). Je vous écris pour exprimer mon amertume, mon désespoir, concernant non pas l'arrêt de la Dreamcast, mais de notre magazine

préféré. Et même si notre cher Alex l'a déjà fait, je voudrais moi aussi dire ce que m'a apporté ce fabuleux magazine, et ce que j'en pense.

Quand on lit le début de ta lettre, on se demande si c'est bien du même magazine dont Wilo et toi parlez.

Je vais vous avouer une chose, ce n'est que depuis deux ans et demi que j'achète des magazines de jeux. Or je joue depuis dix ans. Mon propos ne sera peut-être pas objectif, mais il a le mérite d'être sincère. Eh bien voilà, c'est donc depuis décembre 1998 que je vous suis et je n'ai pas que constaté votre talent. Décembre 1998, la claque, le choc, le magazine, la bible des jeux vidéo vient de paraître. J'ai d'ailleurs tout de suite été séduit par la mise en page (qui fut d'ailleurs reprise par les autres mags FJM) mais aussi par l'humour et la qualité des textes. Tout cela étant le fruit d'une équipe de choc (Super Fred, Neo Alex (mon préféré), Antoine et Vincent). Mais il faut quand même avouer que les départs se sont succédé (Fred, Antoine et Vincent), et cela pour des raisons qui nous sont, à nous lecteurs, inconnues. Malgré tout, la relève fut assurée par Le Joker, El Tuco le "Tombeur" (dans un sens du terme), Seba, la mignonne Titia et notre nouveau rédacteur en chef depuis le départ de Vincent, j'ai nommé Kyo. Et avec l'arrivée de ces nouveaux rédacteurs, l'humour n'a de cesse de se développer (Seba dans le ventilateur, Seba au Virgin, les strings de Kyo).

Promis juré, nous n'avons pas payé Thierry pour qu'il nous écrive tout ça, mais on ne cachera pas que même si c'est un peu dithyrambique, ça nous fait bien plaisir.

Seulement, l'aventure risque de se terminer, et il semblerait, d'après ce que j'ai compris de la fin du texte de Sega SmashPack, qu'Alex veuille partir, pour des raisons que je n'ai pas bien saisies.

Tu sais, le Neo Alex, c'est un peu comme une girouette, il change d'avis au gré des vents. Pour le moment, il est toujours parmi nous.

Bon, quand on m'a dit que la Dreamcast allait s'arrêter, j'ai été dégoûté puis je me suis dit qu'on allait avoir encore de Super Jeux et de toute façon une console ça se rachète. Mais quand j'ai pris conscience que Dreamzone allait disparaître, et que je me suis remémoré tous les bons moments passés à vous lire, je n'ai pas voulu y croire, je me suis posé des questions telles que :
Que vont devenir nos chers rédacteurs ?
Vont-ils changer de magazine ?
L'équipe va-t-elle être dissoute ?
J'aimerais que vous répondiez franchement à mes questions. Et je me suis dit que si Sega change, pourquoi ne pas changer le magazine. Et la nouvelle question à laquelle j'aimerais que vous répondiez : Pourquoi ne pas faire de Dreamzone un magazine multi-supports (Dreamcast, X-Box, PS 2 et Game Cube). Je pense que cette solution ravirait les lecteurs de Dreamzone. Et elle nous épargnerait la perte de la Dreamcast et du meilleur magazine de Jeux vidéo. Dans le cas contraire, je pense qu'il serait sympa de nous dire ce que chacun vous allez faire (sérieusement, évidemment). Et il serait bien de faire un poster dédicacé par toutes les personnes participant ou ayant participé à Dreamzone. Enfin, je pense avoir fini, et je ne veux pas dire que j'en ai gros sur la patate. Mais bon, même les meilleures choses ont une fin. Je voudrais remercier quelques personnes. Merci à Super Fred, Antoine, Vincent, Neo Alex, Seba, Le Joker, El Tuco, Laëtitia (et Céline) et enfin Kyo, pour nous avoir donné tant de plaisir. J'espère qu'il y aura encore quelques numéros de Dreamzone. Et qui sait, peut-être une nouvelle formule (Dreamzone multi-supports) avec la même équipe qu'aujourd'hui, et pourquoi pas d'hier aussi. Vive Dreamzone et son incroyable équipe !

Cher Thierry, tes souhaits vont se réaliser. Nous avons bien réfléchi pendant de longs moments afin de savoir quel allait être le futur de Dreamzone. Étant donné que la Dreamcast s'arrête, il paraissait difficile de continuer à faire un magazine qui lui est exclusivement consacré. Il devenait de plus en plus difficile à remplir, que ce soit au niveau des News, ou tout simplement au niveau des tests, les softs destinés à la petite boîte blanche se faisant de plus en plus rares. Nous avons donc décidé d'élargir notre horizon vidéo-ludique en étendant nos tests, nos news et nos réflexions aux autres supports, mais tout en conservant une priorité maximum sur la Dreamcast et Sega. Nous conservons nos rubriques et nos délires, afin que Dreamzone ne perde pas du même coup son âme. Vous serez seuls juges du verdict de cette nouvelle formule que nous impose l'actualité. Nous trouvions dommage d'arrêter le rêve, de nous séparer, il ne tient qu'à vous que l'aventure continue.
PS : Une pensée pour FX Thierry (Mega fan de Dreamzone et qui n'en vendrait aucun, même pour tout l'or du monde)

Un angoisse qui s'exprime

Je ne vais pas y aller par 36 chemins. Je m'inquiète pour plusieurs raisons. D'après ce que je comprends dans les articles que j'ai lus ou les choses que j'ai entendues ici ou là, la production de jeux Dreamcast stoppera à la fin de l'année ? Quand Kyo écrit dans le magazine numéro 21 "ils continueront à vivre à travers les autres supports", ou bien quand on lit dans un mag concurrent que Kyo se consacre à Dreamzone avant sa fin, c'est bien cela que sa veut dire ?

Si tu es en train de lire ces quelques lignes, tu peux constater par toi-même l'évolution du magazine Dreamzone. Nous ne voulions pas que la fin de la Dreamcast signifie aussi la fin du magazine. Bien conscients que cette évolution ne va pas faire l'unanimité au sein de nos lecteurs, nous ne pouvions pas faire autrement. Compte tenu du fait qu'il va y avoir encore de l'actualité sur la Dreamcast, des nouvelles de Sega sur d'autres supports, mais pas suffisamment pour habiller complètement Dreamzone, il fallait bien que l'on trouve une solution. Elle est simple : puisque nous sommes un magazine consacré aux jeux vidéo, il fallait ouvrir notre horizon ludique à d'autres supports, quels qu'ils soient. Nous continuerons bien entendu de tester tout ce qui va sortir sur la petite boîte blanche sans amertume, et toujours avec la même envie. Souhaitons que vous embarquiez avec nous dans cette nouvelle aventure, qui se dirige vers trois actes fondateurs, le jeu vidéo, l'objectivité et le délire. Il ne vous reste plus qu'à nous faire part de vos idées, vos remarques et vos réflexions, sur cette transformation du magazine.

Autrement serait-il possible de garder une petite place dans le courrier pour répondre à des questions prises dans différentes lettres ?

Bien sûr !

Je trouve ce mag super et même génial, surtout lorsqu'il y a un poster. Répondez-moi s'il vous plaît

Un angoissé

Adieu On-line !

Vous n'êtes pas sans savoir les multiples problèmes d'ablation de mode On-line qui se manifestent en ce moment. Eh bien sachez que nous ne sommes plus seuls à être pénalisés, puisque les États-Unis ont eux aussi leur petit lot d'annulations du mode. Ce serait en l'occurrence le cas de 18 Wheeler American Pro Trucker, qui pourtant bénéficiait au Japon de son ouverture Internet. Alors certes, il ne nous reste plus beaucoup à attendre, Européens que nous sommes, puisque nous le verrons arriver le 11 mai, mais on ne peut quand même pas s'empêcher d'être déçus par ce genre de décisions...

Age of Might and Magic

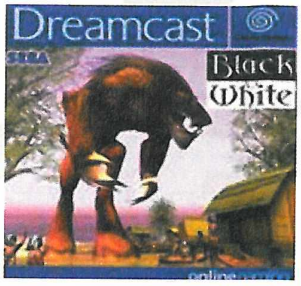
Une petite rapido, une de plus, pour vous annoncer le nom exact du troisième opus de Age of Empire. Ce sera donc Age of Mythology, et vous l'aurez certainement compris, ça parle de mythologie. Dans un univers médiéval-fantastique tout nouveau, vous affronterez en l'occurrence cette fois-ci des dizaines de bébêtes en tout genre, tout droit sorties des mythes et légendes antiques : Heroes of Might and Magic inspire...

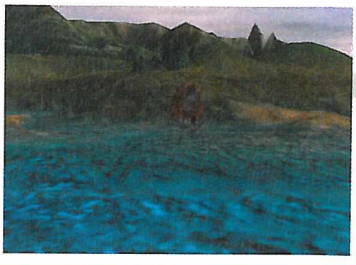
Et tout le monde il est content

Quelle longue histoire que celle qui associe Big Ben Interactive, gigantesque distributeur d'accessoires consoles en tout genre, et Sega Europe. Il s'agit en outre de continuer justement d'approvisionner le continent en accessoires Dreamcast quand la production officielle, elle, s'arrête. À les écouter, c'est le coup de foudre : on se met de la pommade, on se félicite, on est content... En vérité, notre bénéfice se situe là où on sait désormais que nous pourrons continuer à faire l'achat de cartes mémoires, manettes et autres ustensiles sans souci. En effet, on est tous contents...

C'est la fête

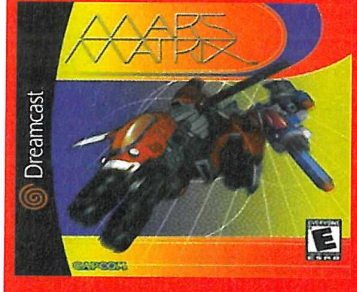
Aaaah, qu'il est doux de s'entendre confirmer la sortie d'un titre tel que Black and White sur Dreamcast ! C'est Sega of America qui nous annonce la bonne nouvelle, cependant il faudra attendre un peu plus longtemps que prévu puisqu'il ne verra certainement le jour aux États-Unis qu'à l'hiver prochain, et par conséquent quelques mois plus tard en France. Lionhead, papa-concepteur du jeu, se charge de l'adaptation Dreamcast et ce sera Sega qui éditera le petit bijou. Voici en attendant les premières photos de la version DC.





Capcom a dit

Capcom nous a gratifié il y a peu d'un Project Justice somme toute honnête. Cette fois-ci, la roue a tourné : ce sont les Américains qui ont été laissés en reste, puisqu'il leur faudra attendre le 2 mai avant de pouvoir en faire l'acquisition. Ah ha ! C'est pas tout, mais là, c'est nous qui sommes davantage blasés dans l'affaire, puisque pour l'heure, les Giga Wing 2 et Mars Matrix n'ont pas encore été programmés sur notre territoire, tandis que les États-Unis, pour leur part, verront l'un arriver le 2 mai et l'autre le 25 avril.



Et une de plus !

Nous attendions les sorties américaines de deux titres de la Bethesda Software, mais un seul d'entre eux verra finalement le jour : vous connaissez maintenant la chanson... Il s'agissait en outre de PBA Tour bowling 2001 et de IHRA Drag Racing. Mon premier reste dans la course mais malheureusement, mon deuxième, qui se montrait pourtant sympathiquement original, ne verra le jour que sur PC... Merci à la DCTeam.com pour son information.

MAXXI-GAMES

ENTREZ DANS L'AVENIR DU JEU VIDEO

6, RUE D'ARRAS - 75005 PARIS - TÉL. : 01 44 07 03 77

Le pack WonderSwan Color Final Fantasy à 1690 Frs

PlayStation 2

• SSX	399 Frs
• Moto GP	399 Frs
• Rayman Revolution	399 Frs
• DOA2 Hard Core	399 Frs
• FIFA 2001	399 Frs

Dreamcast

• Grandia 2	349 Frs
• Phantasy Star Online	369 Frs
• Vanishing Point	299 Frs
• Macross M3	549 Frs
• Skies of Arcadia	369 Frs
• Sakura Wars 3	Tél.

PS1

• Final Fantasy 9	389 Frs
• Persona 2	449 Frs
• Fear Effect 2	429 Frs
• Final Fantasy Anthology	699 Frs
• Rockman X5	399 Frs

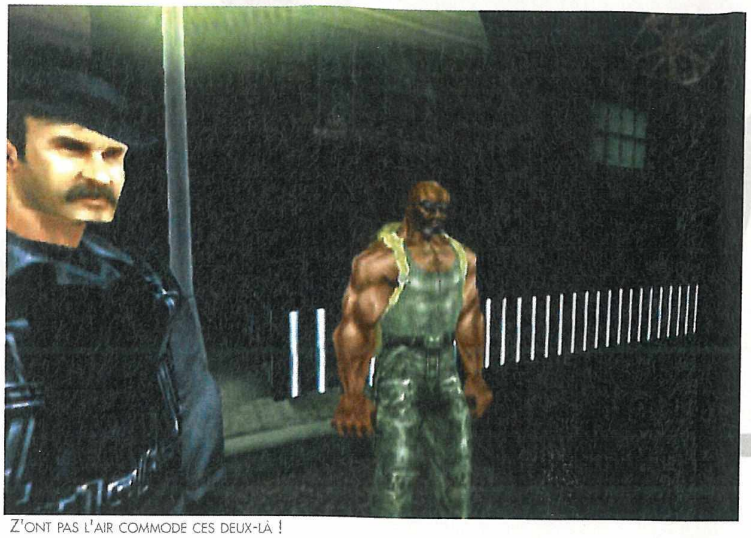
De nombreux jeux sur N64, Gameboy Color, Neo Geo Pocket Color, Saturn et WonderSwan Color sont également disponibles, ainsi qu'une gamme complète de DVD Zone 2.

MAXXI-GAMES

• MAXXI-GAMES
6, rue d'Arras
75005 Paris
Tél. : 01 44 07 03 77
M° Cardinal Lemoine

• MAXXI-GAMES
15, [illegible] Guy de la Brosse
75005 Paris
Tél. : 01 43 31 05 76
M° Jussieu

On a beau être en Antarctique, l'atmosphère va bientôt se réchauffer !



Z'ont pas l'air commode ces deux-là !

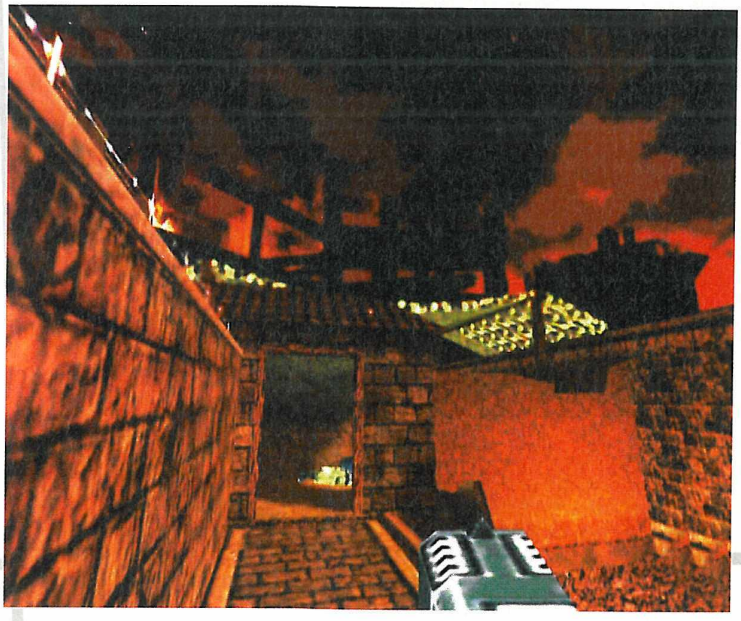
ATTENTION, ÇA VA GICLER !

Soldier of Fortune

Soldier of Fortune

éditeur : Crave Entertainment - concepteur : Raven - date de sortie : Juin 2001 (US) - genre : Doom-like

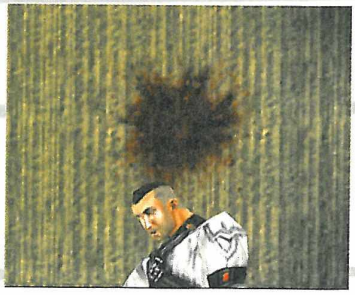
Vous n'allez pas le croire, mais ce filou de Kyo a encore trouvé le moyen de me refiler la preview d'un jeu dont je vous ai parlé au moins une centaine de fois. Et bien sûr, je ne dispose d'aucune nouvelle information. Voilà qui s'annonce mal, très mal ! Pourtant, à chaque fois, j'accepte cette mission avec une certaine joie. Pourquoi ? Sans doute à cause de la qualité même de ce titre qui promet d'être le plus violent jamais édité sur Dreamcast. Les bourrins seront aux anges, et les filles se contenteront d'attendre la sortie du mignon Sonic Adventure 2. C'est la vie !



Pénétrez au cœur d'une citadelle aux mille dangers !

Allez, encore quelques mois à patienter avant d'avoir la joie de s'essayer à ce Doom-like (je laisse le terme FPS aux plus jeunes comme Titia ou Kyo !) gore comme pas deux. Eh oui, il convient de garder une certaine objectivité en précisant que ce dernier aspect est le réel point fort de Soldier of Fortune. En clair, cela signifie que les graphismes de ce Doom-like ne seront pas aussi aboutis que ceux d'un Half-Life. Pas grave, Soldier of Fortune demeure jouissif au possible. Attention, uniquement pour les personnes en âge de supporter la vue du sang. Il faut dire que l'hémoglobine coule à flots dans cette aventure où le joueur tiendra le rôle d'un mercenaire sans pitié. Et sans pitié, il faudra l'être pour venir à bout de ces loubards, terroristes et autres déjantés. Mais l'ennemi, celui que vous devrez vaincre à tout prix, c'est Saddam Hussein ! On peut dire que les programmeurs ont vraiment voulu jouer la polémique. Entre la présence de ce personnage et les nombreuses scènes de violence, Soldier of Fortune n'est pas à mettre entre toutes les mains. Un petit exemple ? Lorsque vous tirez avec un fusil à pompe à bout portant sur un ennemi, la tête de ce dernier explose littéralement dans une ignoble gerbe de sang, ne laissant qu'une tache grumeleuse sur le mur ! Sans compter que certains décors sont assez pittoresques, comme les latrines d'une gare dans laquelle vous devrez tatouer votre nom au couteau sur le cadavre de vos ennemis (petite plaisanterie qui me rappelle le dialogue imagé du film Tango & Cash : "J'vais déchirer la cicatrice !"). Vous le voyez, ici, on ne fait pas dans la dentelle, on fait dans la charcuterie bien grasse. Le seul petit problème, c'est que Crave Entertainment ne cesse de repousser cette petite merveille. Heureusement que Half-Life s'apprête à sortir, ça nous évitera une avalanche de suicides de la part des possesseurs de Dreamcast !

Neo Alex (qui va continuer à jouer sur sa Dreamcast pendant encore longtemps)



Et un coulis de cervelle, un !

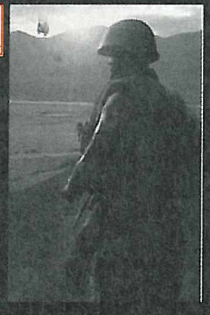
CRYO S'OUVRE À DE NOUVEAUX HORIZONS

PC Les ouvertures de sites officiels déferlent en ce moment et cette fois-ci, c'est au tour de celui de Persian Wars de voir le jour. À mi-chemin entre le jeu de rôle et la stratégie temps réel, ce titre made in Cryo s'annonce de bon augure. Je sais, les jeux de Cryo n'inspirent pas tout le monde dans leur genre, mais ils n'en sont pas moins de bons jeux pour certains. Depuis quelque temps, Cryo s'est justement efforcé d'étendre sa gamme de produits à d'autres catégories et avec Persian Wars, et c'est plutôt pari gagné. Pour accéder au site, faites un petit tour du côté de chez Jeuxvidéo.com : ils y proposent un lien.

TUCO ET FLEUR D'AMOUR

Voilà quelque temps que notre Tuco se disait en mal d'affection suite à une rupture tragique d'avec son oreiller (sous ses débattements nocturnes, le petit oreiller s'est déchiré et a rendu l'âme : ce fut un moment dramatique et empreint d'une grande tristesse...). Il n'en fallait pas moins pour attendrir le cœur d'artichaut fragile et le maigre esprit de notre petite effluve (Kyo y tient, c'est son nom de code pour les soirées mousse au Brown Finger). En un tour de main (...), il l'a persuadé de venir faire un petit tour du côté du Brown Finger. Il n'y a que cet endroit qui fourmille autant de créatures si... si... particulières. Il n'en fallait pas moins pour que le Tuco parvienne à dégoter sa muse, sa Pocahontas. Comme on le sait, chaque vieille basket a sa chaussette sale et il ne mit pas longtemps à rencontrer Paulette, sa nouvelle petite fleur d'amour. Paulette est très contente elle aussi : voilà 26 ans qu'elle attendait de partager les ébats nocturnes de quelqu'un. Une petite pose ? Merci Tuco, merci Paulette.

CONFLICT ZONE NOUS FAIT PATIENTER



Bouh, bouh, bouh..., Conflict Zone vient d'être repoussé au mois de juillet prochain chez les Américains... Et pour chez nous ? Beeen, on n'en sait rien, peut-être septembre si tout va bien... Mais tout n'est pas perdu mes amis, puisque l'équipe de conception du jeu, la Red Storm et Ubi Soft, ont décidé de vous faire patienter agréablement en concevant un site entièrement dédié à ce stratégie militaire temps réel. Vous pouvez pour l'heure vous y rendre pour visionner l'intro et vous inscrire, mais vous n'irez pas plus loin puisqu'il est encore en construction. C'est la version PC qui tiendrait davantage la vedette de ce site, mais peu importe, on s'y retrouvera... L'adresse : www.ubisoft.fr/sites/pubczblank.php

PC Everquest forever and forever

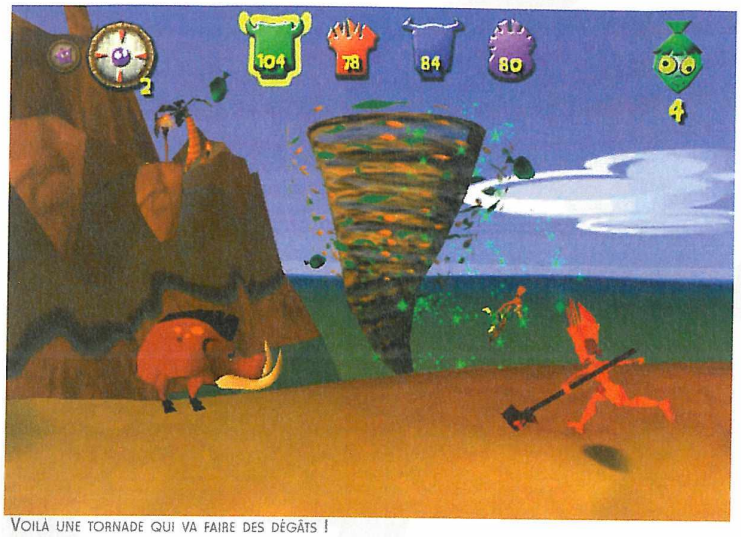
Le RPG made in PC ne prend pas de congé (tout comme moi...). Les milliers d'adeptes d'Everquest seront donc ravis d'apprendre que l'info d'un nouvel add-on au jeu vient d'être confirmé par Sony. Shadow of Luclin vous ouvrira les portes d'un nouvel espace lunaire et vous proposera de prendre les commandes d'une race inédite avec ses nouvelles compétences. Vous pourrez choisir entre les deux alignements que sont l'ordre et le chaos, et accéder au jeu quel que soit votre niveau. Une nette amélioration du moteur d'origine est à prévoir mais pour l'heure, nous n'en savons pas plus, si ce n'est que cette extension devrait sortir en fin d'année.

PC Globox !

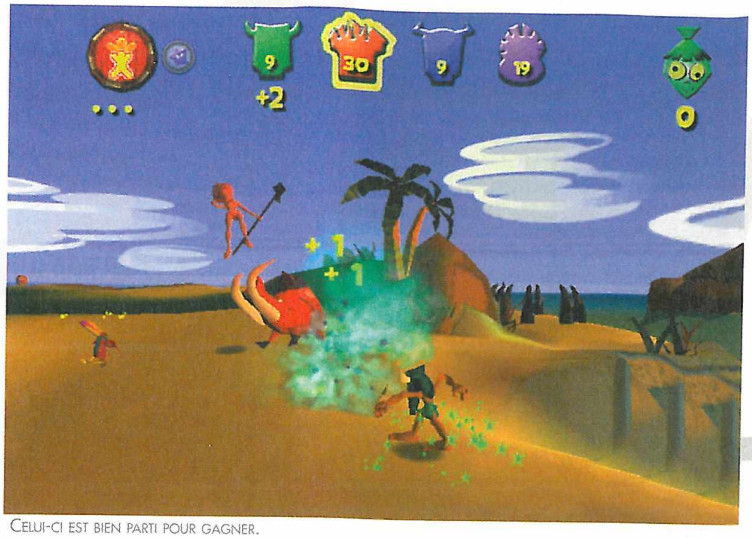
La Dreamcast n'en bénéficiera pas, mais les Pécéistes, eux, vont être contents : Ubi Soft s'apprête à nous lâcher une nouvelle petite sauvagerie Rayman. Il ne s'agirait pas à proprement parler d'un troisième opus, mais plutôt d'un volet multi-joueurs. Courses, affrontements, vous pourrez enfin vous défier entre potes et en écran splitté dans l'univers de Rayman. Ce Rayman, dit Rayman M., verra logiquement le jour en novembre prochain sur PC et PS2. La Xbox n'est pas exclue du projet mais devrait connaître, pour sa part, un décalage dans les dates.

La Dreamcast ne surfera plus

Un petit rappel : Sega of America confirme bien l'info fatidique. Il n'y aura définitivement pas de suite à Jet Set Radio sur Dreamcast. Je sais, je sais, c'est un véritable coup de grâce que je vous donne, mais il fallait vous tenir au courant de la chose. D'ailleurs, c'est sur X-Box, là je remue le couteau dans la plaie, que sortira finalement l'opus Jet Set Radio Future... De plus amples informations dans le prochain épisode...



Voilà une tornade qui va faire des dégâts !



Celui-ci est bien parti pour gagner.

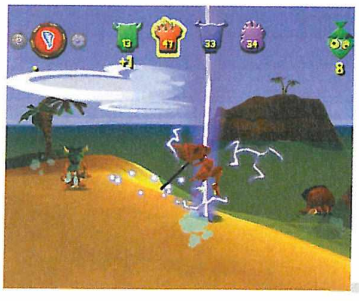
Vous aimez la magie vaudou ?

Ooga Booga

Ooga Booga

éditeur : Sega - concepteur : Visual Concepts - date de sortie : été 2001 - genre : stratégie

Mais non, Ooga Booga n'est pas le cri de guerre d'un Seba désespéré de ne plus travailler avec ses potes ! C'est le nom d'un nouveau produit Sega qui s'inscrit dans la lignée d'un Chu Chu Rocket. C'est un petit jeu de stratégie jouable en réseau. La différence, c'est que Ooga Booga est en 3D et dispose d'un humour féroce. De là à dire que ce jeu sera indispensable aux possesseurs d'une Dreamcast, il n'y a qu'un pas...

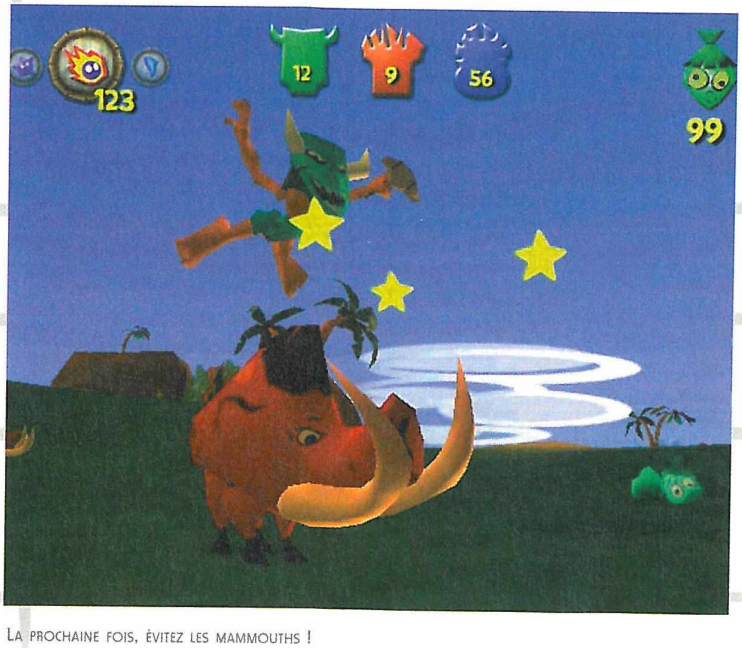


Le pouvoir de l'éclair vous sera bien utile.

Là, vous avez intérêt à courir vite !

Ooga Booga n'est pas un jeu comme les autres (ça, je pense que vous l'aurez déjà compris !). Il prend place dans un petit village situé sur une île magique. Ooga Booga est en fait le nom du volcan qui sert de déesse aux tribus qui vivent sur l'île. Pour éviter que ces tribus ne s'affrontent dans une guerre civile inutile, une compétition du genre "olympique" a été mise en place. Cette compétition donne lieu à de nombreuses épreuves toutes plus folles les unes que les autres : Capture de drapeaux, La Guerre de Tiki, Le Roi de la colline ou La Chasse aux nécrophages. Et ne croyez pas que cette compétition ne sert qu'à assurer la paix sur une île où la magie Vaudou règne sans partage. Au contraire, le gagnant aura le suprême honneur de devenir le nouveau Big Kahuna ! Bon, d'accord, mais concrètement, cela se traduit par quel type de jeu ? Eh bien en fait, pas par une compilation de sports olympiques ! Ooga Booga est un jeu de stratégie jouable à quatre en réseau, dans lequel les joueurs s'affrontent à grands coups de pouvoirs magiques dans un tas de mini-épreuves. Un peu dans la lignée de Chu Chu Rocket, ce titre ne brille pas par sa réalisation technique. Les graphismes, bien que colorés, sont loin d'atteindre ceux d'un vrai jeu Dreamcast. En revanche, l'animation des différents personnages est bourrée d'humour, ce qui est loin d'être négligeable. Mais le point fort d'Ooga Booga, c'est son mode de jeu en réseau. En fait, si vous avez adoré Chu Chu Rocket, vous devriez apprécier ce titre un peu farfelu...

Neo Alex (qui s'apprête à commencer le test de Spider-Man)



La prochaine fois, évitez les mammouths !

HOBBY ONE

TOUS LES JEUX ET ACCESSOIRES

MODIFICATIONS ET RÉPARATIONS TOUTES CONSOLES

NOUS RÉPARONS ÉGALEMENT LES DÉGÂTS CAUSÉS PAR LES "BIDOUILLEURS"

ATELIER S.A.V / PUCES POUR DC

NEUF & OCCASION

CLUB DVD

TOUS LES FILMS EN STOCK

DÉBLOCAGE

DÉZONAGE DVD

DU LUNDI AU SAMEDI 10H30—19H30 / NON-STOP

VOUS ALLEZ ENFIN ÊTRE TRAITÉS EN "CLIENTS" !

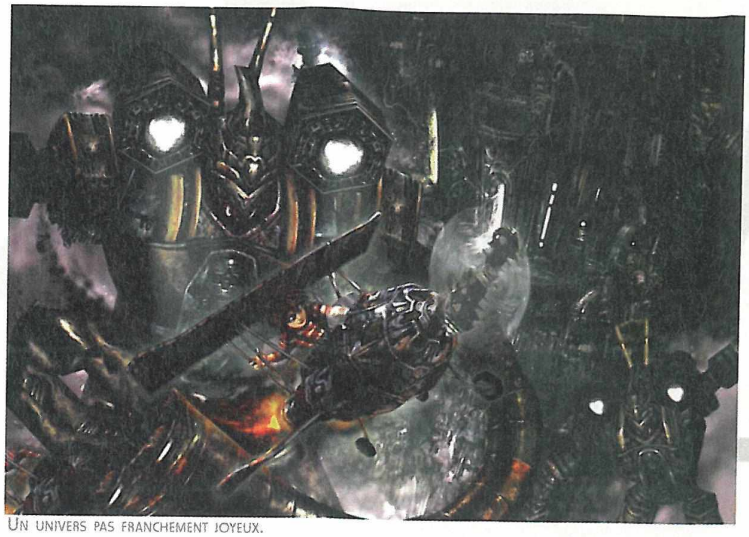
15, BD VOLTAIRE

METRO : OBERKAMPF OU RÉPUBLIQUE

TÉL. : 01 402 11 402

V.P.C. / GROS & DÉTAIL / FAX : 01 402 11 401

Le retour de David et Goliath !



Un univers pas franchement joyeux.

Alex au pays des cauchemars

Evil Twin

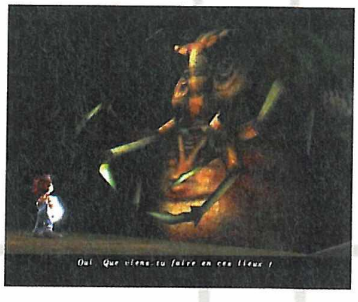
Evil Twin

Editeur : Ubi Soft - Concepteur : In Utero - Date de sortie : octobre 2001 - Genre : plates-formes

Les jeux de plates-formes n'auront pas été bien nombreux sur Dreamcast. À part Sonic Adventure, Rayman 2 et Donald Duck Couak Attack, cela a même été une véritable traversée du désert pour les possesseurs de cette console. Ces deux derniers titres étant édités par Ubi Soft, j'espérais bien que l'éditeur français nous propose tôt ou tard un nouveau jeu du genre. Avec Evil Twin, mon attente est enfin comblée. Tout du moins sera-t-elle comblée lorsqu'il se décidera à sortir...

Les programmeurs de In Utero vont bientôt devenir aussi célèbres que ceux de la Sonic Team. La raison de cette éventuelle montée de popularité ? Un simple jeu de plates-formes nommé Evil Twin. Quand je dis simple, n'y voyez là aucune connotation péjorative. Au contraire, Evil Twin promet d'être une merveille capable de se hisser au niveau de Rayman 2, le meilleur du genre sur Dreamcast. L'histoire ? Celle d'un orphelin qui fête son dixième anniversaire de la manière la plus triste qui soit, puisque c'est aussi la date anniversaire de la

Un lance-pierres vraiment efficace !



C'est tout en français !

Des images de toute beauté.

Là, il va falloir jouer serré.

La nuit, tous les chats ne sont pas gris !

DES DÉCORS ABSOLUMENT FABULEUX

MÊME S'IL RESTE ENCORE QUELQUES BONS MOIS À ATTENDRE AVANT LA SORTIE D'EVIL TWIN, LA PREMIÈRE CHOSE QUI SAUTE AUX YEUX EN VISIONNANT LES VIDÉOS ET LES NOMBREUSES IMAGES DISPONIBLES SUR LE NET, C'EST LA BEAUTÉ VISUELLE DE CE TITRE. LES DÉCORS SONT FINEMENT DÉTAILLÉS ET APPORTENT AU JEU UN IMPACT, UN CACHET TRÈS PARTICULIER QUI NE LAISSERA PAS DE GLACE LES ADORATEURS DE L'ŒUVRE DE LEWIS CAROLL. EN FAIT, ON SE RETROUVE AVEC UN TITRE AUSSI BEAU QUE RAYMAN 2, UN AUTRE PRODUIT DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT.

mort de ses parents. Cyprien, puisque c'est son prénom, se retrouve brusquement propulsé dans un monde terrifiant, qui semble projeter toutes ses peurs d'enfant, ses plus terribles cauchemars. Avouez que nous sommes bien loin de l'univers coloré et accueillant de Rayman 2. Visiblement, les programmeurs ont cherché à obtenir une ambiance qui se trouverait à la croisée d'un jeu de plates-formes traditionnel et d'un Survival-Horror. Humour et terreur, un cocktail original au service d'un jeu exceptionnel. Après dix mois de travail, In Utero est arrivé à un résultat qui force le respect. C'est si beau que l'on a presque l'impression d'être en face d'une 3D précalculée (comme celle des trois premiers épisodes de Resident Evil). Eh non, le jeu est bien en 3D temps réel ! J'avais eu la chance de jouer pendant un quart d'heure à l'E3 2000 à une préversion d'Evil Twin. Il faut bien le reconnaître, le résultat était loin d'être satisfaisant (et donc, très loin de son niveau actuel). Même la gestion des caméras est radicalement différente de celle employée à l'époque. Aujourd'hui, nous sommes en face d'un produit pratiquement terminé. Si certains décors ou ennemis font rapidement penser à un Survival-Horror, le personnage principal se gère à la manière d'un Rayman. Comme ce dernier, Cyprien pourra employer des magies puissantes pour progresser dans les différents niveaux qui composent le jeu. Et comme dans Rayman 2, vous pourrez faire évoluer ses pouvoirs tout au long de l'aventure. Cette aventure se compose de 76 niveaux répartis sur huit îles, et ne se limite pas au seul affrontement de monstres diaboliques. Vous devrez aussi converser avec une soixantaine de personnages afin d'obtenir divers renseignements. À la manière de pas mal de grands titres sur PlayStation, Evil Twin propose de nombreuses cinématiques (près d'une heure et demie) entrecoupant les nombreux niveaux.

N'en doutons plus, ce premier grand jeu d'In Utero devrait se tailler la part du lion sur une console en manque de plate-forme. Mais saurez-vous attendre jusqu'à la rentrée prochaine ?

Neo Alex (qui bosse avec une sérénité inégalable)

LA TRADUCTION N'A PAS L'AIR TROP MAUVAISE.

DE NOMBREUX EFFETS SPÉCIAUX VIENNENT AGRÉMENTER LE JEU.

HEU... UN DUEL, SANS LE SOLEIL !

Le karting cartonne

Dans la lignée des Looney Tunes, des Disney Magical Racing et autres Fous du volant, la Virgin Interactive nous édite un nouveau petit karting convivial. Pour l'heure, nous ne savons pas grand-chose sur le produit, si ce n'est son nom bien sûr : Les Pierrafeu à Rock Vegas, et sa provenance : il s'inspire en réalité de la récente production américaine du même nom de chez la Warner. Le programme de ce titre attendu pour la fin mai se veut relativement classique : trois thèmes, douze circuits, quinze kartings et une pléiade d'armes et boucliers en perspective pour se mener la vie dure. Quant au mode 4 joueurs, il reprend lui aussi le principe classique de l'écran splitté : c'est plutôt logique, non ?

Les fins de mois du hardcore gamer

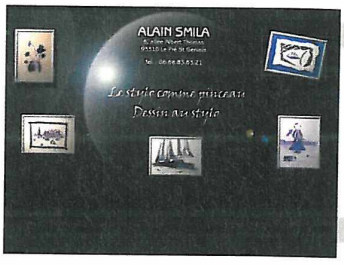
Je vous fais part d'une petite information concernant un nouveau site français pour le moins pratique. Gpasplus.com vous propose en l'occurrence de vous simplifier vos achats online en usant d'un procédé original dont la particularité réside en une sélection de produits en fonction de votre budget. Gpasplus, c'est en fait le seul annuaire de recherche par le prix. Si je vous en parle aujourd'hui, c'est tout simplement parce qu'il propose à son programme une section consacrée aux jeux vidéo, toutes consoles confondues, neufs et d'occasion. Pour l'heure, le site en question nous promet quelques améliorations, mais la rubrique en question est d'ores et déjà disponible et vous pouvez aller y faire un tour : www.Gpasplus.com.

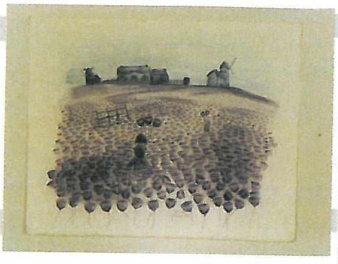
Pas de Tropico, coco ?

Une petite rapido pour vous annoncer que Tropico, de Gathering of Developpers, ne verra finalement jamais le jour sur Dreamcast et se limitera à sortir sur les plates-formes qui lui étaient prédestinées, à savoir PC et Mac. Ben oui, ce petit jeu de stratégie, original de par son idée d'avoir adopté les îles tropicales comme site de gestion, n'a certainement pas trouvé cible assez étendue sur Dream pour y faire fortune...

COUP DE POUCE À L'ARTISTE

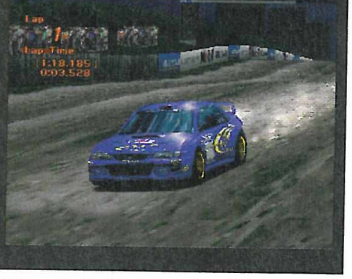
Alain Smila nous a envoyé ce mois-ci quelques reproductions de ses œuvres artistiques, et nous avons pensé vous présenter la chose dans notre rubrique News afin de rendre au mieux son style. Outre donc ce mérite, que vous avez tous évidemment, de parvenir à supporter une équipe de rédacteurs (mais là je ne parle pas de moi bien entendu) aussi macho et puérile que celle de Dreamzone, Alain peut également se prévaloir d'avoir inauguré une technique de dessin qui n'avait pas encore percé jusqu'à aujourd'hui : «Le stylo comme pinceau». À 25 ans, il avoue pratiquer son art depuis deux ans, mais ne prétend pas que ce soit facile : le maîtriser lui aura pris un certain temps, pourtant l'heure de sa consécration est finalement venue, et bon nombre de quotidiens et autres périodiques lui ont rendu hommage dans leurs lignes. La Poste a elle aussi choisi de le parrainer via une série limitée d'enveloppes distribuée à son effigie. Aujourd'hui, c'est à nous de lui faire un clin d'œil et de présenter sa prochaine exposition : du 06/04/01 au 30/06/01, à l'Espace monde-art (atelier de l'artiste), 6 allée Albert Thomas, 93310 Pré St Gervais.





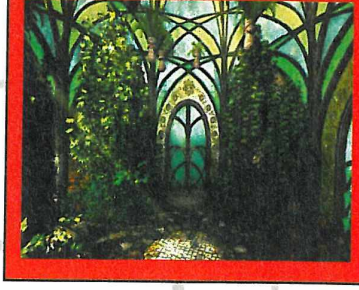
J'AI UNE BONNE ET UNE MAUVAISE NOUVELLE...

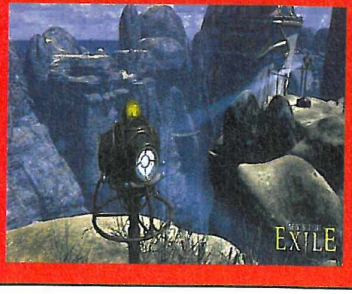
Bleem ! Ah Bleem ! C'est un peu un mot magique dont on a longtemps pensé qu'on ne le prononcerait plus. Ben, pourtant, il sort mes amis, et pour de bon. Une seule date pour le moment : 1er mai aux États-Unis. La date européenne n'est pas encore annoncée, mais il semblerait que la version américaine de Bleem ! ne soit pas protégée, et que l'on puisse par conséquent en faire bon usage sur nos Dream. Alors tout ça, c'est bien beau, mais ne vous emballez pas, il y a un petit hic. Si, à l'origine, Bleemcast devait vous permettre de lire une centaine de titres PSOne, aujourd'hui, il serait question d'un Bleemcast par jeu... Premier en date à sortir : Gran Turismo 2, au prix d'environ 99F. Un prix qui reste raisonnable, mais qui vous obligera néanmoins à faire une sélection difficile... A l'heure où vous lirez ces quelques lignes, nous aurons reçu la version jouable. Alors, au mois prochain pour de plus amples informations.

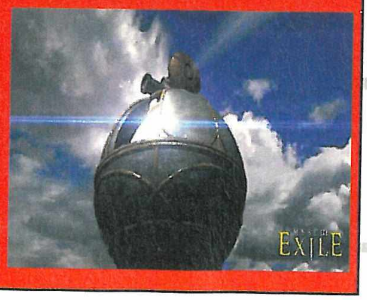


MYST 3 : EXILE

Vous vous souvenez certainement de Myst et de Riven : ces deux opus d'un genre que je vénère nous avaient tous sublimés (je m'adresse surtout à la gent féminine, définitivement plus axée sur les jeux intellectuels...) sur Saturn. Eh bien non, il n'y aura pas de troisième volet sur Dreamcast, ne vous faites pas d'illusions. Néanmoins, c'est sur PC qu'il sortira bel et bien. Mais peut-être le saviez-vous déjà, aussi vous donnerai-je une autre information, moins sympathique celle-là : on nous annonce un report de date du titre en question pour le mois de septembre prochain en Europe et de mai aux États-Unis. Une raison ? : une extension de l'éventail de traduction.







MINIMUM 2 PAR COMMANDE

GARAGES-KITS ST SEIYA
250F L'UNITE

P = GARAGES KITS
ST =PORTE-CLES

PORTE-CLE ST SEIYA 19F PIECE, 180F LE LOT DE 10

CITY GAMES

JEUX VIDEO - JAPANIMATION
1RUE LANTERNE - 69001 LYON
TEL : 04 78 29 93 59
FAX : 04 72 00 09 45
http://newcitygames.com

Pour commander notre catalogue couleur, merci d'envoyer 7F de timbre.

PRIX DES COFFRETS CD :
Coffret de 2CD : 170F
Coffret de 3CD : 249F
Coffret de 4CD : 299F
Coffret de 5CD : 349F

New City Games Possède beaucoup d'autre références CD Audios, Videos, Posters, Goodies...

Merci de commander sur papier libre.

PORTE-CLES SAKURA CARDCAPTOR 19F

MINI STORES PAPIERS CARD CAPTOR SAKURA 29F PIECE

GARAGES-KITS PEINTS ET MONTES

ARMURES SAINT-SEIYA EUROPEENNES NEUVES

MAQUETTES A MONTER SAINT-SEIYA ~~239F~~ 250F

CD AUDIO 99F PIECE - 5CD ACHETES, LE 6° OFFERT

POSTERS 15F PIECE, MINIMUM 5 PAR COMMANDE

STORES TISSUS : 99F BAMBOU : 129F

NEW CITY GAMES

BON DE COMMANDE

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

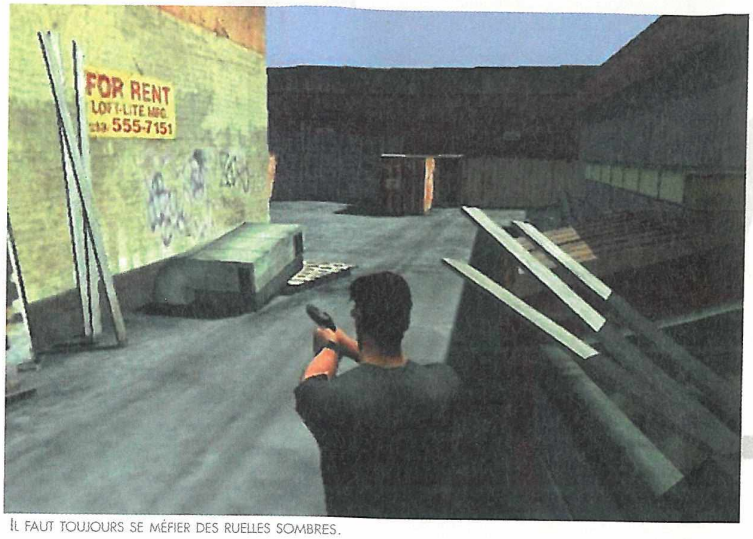
CP : ..... VILLE : .....

TEL : ..... FRAIS DE PORT : 30 F ETRANGER : 50 F

REF :	REF :	REF :	REF :

NOUS VOUS CONSEILLONS DE COMMANDER SUR PAPIER LIBRE.
N'OUBLIEZ PAS LES TITRES DE REMPLACEMENTS EN CAS DE RUPTURE.

Des effets de lumière qui renforcent encore l'ambiance.



Il faut toujours se méfier des ruelles sombres.

Attention, Jack Wade va s'énerver !

Head Hunter

Head Hunter

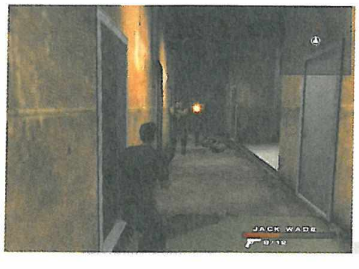
Editeur : Sega - Concepteur : Amuse - Date de sortie : Novembre 2001 - Genre : Aventure-action

Encore une petite preview sur l'un des jeux d'aventure les plus attendus de toute l'histoire de la Dreamcast. Il est vrai que ce mélange d'action à la Syphon Filter et d'enquête policière a de quoi attiser la convoitise de nombreux joueurs. À pied, à moto, avec un flingue dans la main ou en train de se cacher derrière un pylône, notre brave Jack se révèle charismatique et efficace à souhait. Allez, plus que quelques mois d'attente...

Voilà qui sent l'enquête en eaux troubles...

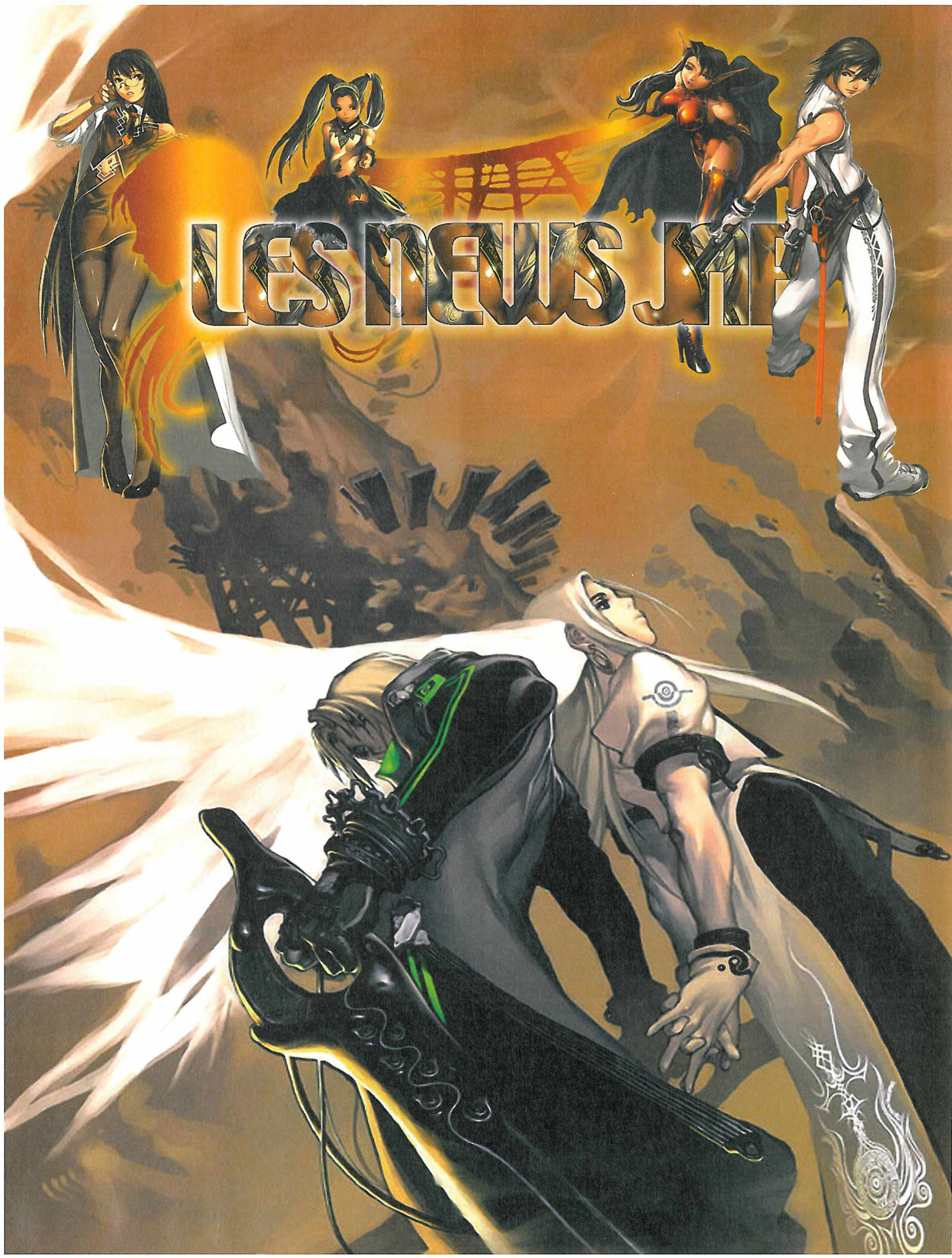
Il faut bien le reconnaître, les p'tits gars de chez Amuse (des Suédois particulièrement doués) ont accompli un travail extraordinaire sur ce jeu d'aventure qui pourrait bien faire de l'ombre au futur Shenmue 2 de Yu Suzuki. Avec Head Hunter, vous serez transportés aux États-Unis en 2019. Placés dans la peau de Jack Wade, un chasseur de primes engagé par l'ACN, une agence anti-criminelle dépendant du gouvernement, vous serez chargé de retrouver l'assassin du fondateur de cette même agence. Pour cela, vous serez placés sous les ordres de sa fille, Angela Stern. Malheureusement, l'enquête promet déjà de ne pas être de tout repos, puisque toute l'action se situera dans un Los Angeles au bord de l'explosion. De plus, Jack devra se débattre avec son passé. Étant amnésique, il aura la surprise de trouver d'étranges connections entre la période de sa vie qu'il a occultée et l'enquête en cours. Face à lui, de redoutables criminels qui pourraient bien se trouver derrière un important trafic d'organes. Vous le constaterez à la simple lecture de ce synopsis, Head Hunter est un jeu un peu plus ambitieux que la moyenne. Il ne faut donc pas s'étonner d'y retrouver un grand nombre d'angles de caméra proches de ceux employés dans le monde du cinéma. À la manière d'un Shenmue ou d'un Nomad Soul, vous pourrez visiter la ville dans son ensemble. La seule différence, c'est qu'ici, vous n'aurez pas besoin de le faire à pied ou en prenant un taxi entièrement automatisé. Non, cette fois, vous pourrez conduire une vraie moto. Cette dernière vous permettra d'ailleurs d'affronter sept autres joueurs dans un mode Compétition uniquement accessible en réseau. La partie Internet semble d'ailleurs avoir fait l'objet d'un certain soin, puisque quelques mois après la sortie d'Head Hunter, vous pourrez télécharger de nouvelles missions et débloquer certaines zones de la ville autrement inaccessibles. Inutile de vous faire un dessin (je préfère laisser ce travail à Amadou, le dessinateur talentueux qui s'occupe des dessins de la rubrique Courrier), Head Hunter sera l'un des plus grands jeux jamais sortis sur la Dreamcast.

Encore une base secrète à fouiller !



Chic, j'adore dégommer des criminels !

Neo Alex (qui va avoir bien du mal à attendre !)


LES NEWS JAP

100 % Seba, la bonne poire !

Ce cher Seb, ancien de Dreamzone pour les nouveaux venus, est un collectionneur de cartes Magic's. Bien que je doute du potentiel de ces bouts de cartons illustrés, vous êtes nombreux à en acheter ou échanger chaque semaine. Voici donc de nouvelles photos du titre qu'il attend le plus sur la console de Sega. Il ne paye pas de mine, mais n'est pas là pour en mettre plein la vue. Alors, vous savez pourquoi vous devez commencer à économiser ! Il devrait débarquer d'ici quelques mois.

Alors que revoilà la sous-préfète

J'avoue avoir été méchant pour les fans de la série. Alors voici des photos de meilleure qualité de cette grosse daube disponible d'ici peu de temps.

Difficilement trouvable

Donc je vous conseille de le réserver dès maintenant ou de le commander sur des sites japonais comme japanpa.com. Exodus Guilty Neos, signé Abel, devrait sortir en mai.

À bon entendeur...

Comic Party est le dernier produit signé Aquaplus. Disponible sous deux versions différentes, vous devriez le trouver au Japon dès le 28 juin.

C'est mignon, c'est nippon

Aucune info pour le dernier Kid, Close to. Juste une date et quelques images : 19 avril. Eh oui, je suis entièrement d'accord avec vous pour dire que mon titre était assez bidon.

Démo disponible

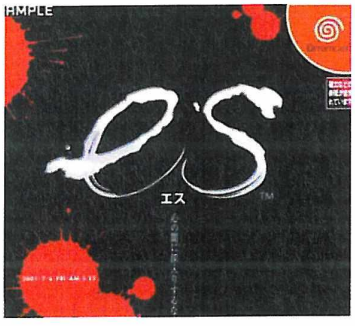
Le jeu que tout fan de mecha se doit de posséder sur Dream est ce futur Gundam Battle Online. Il est prévu pour cet été au Japon.

De nouvelles photos pour les intimes

Phantasy Star Online a fait un carton de par le monde et c'est amplement mérité. Je vous avais déjà parlé le mois dernier de la seconde version qui devrait débarquer le 31 mai. En attendant, voici de nouveaux clichés pour les impatients. Remarquez la belle Megadrive dans le dos du joueur.

Des boîtiers, en veux-tu en voilà...

Voici les prochaines sorties Dreamcast en images.



L'arcade renaît, merci Sega

Il est indiscutable que le marché de l'arcade part en couilles. Mais avec l'arrivée de la Naomi 2, nous devrions voir débarquer des bombes telles que Virtua Striker 3, ici présent. Dommage qu'il ne soit pas possible de le convertir sur Dreamcast. Les animations sont grandement améliorées, mais hélas, il devrait garder cet esprit anti-simulation des anciens opus.

Encore du foutage de gueule ?

Namco et Capcom s'entraident pour nous sortir une suite au Gun Survivor en arcade. Retrouvez donc les deux héros de Code Veronica dans de nouvelles aventures avec une vue à la première personne. À réserver aux fans de la série, car les autres se contenteront du bonus gagné en terminant le jeu sur Dreamcast et Play 2.

Speed News

Un bien joli chiffre

Selon un sondage, il ne resterait plus qu'un million de Dreamcast à écouler. Par conséquent, il s'en serait vendu plus d'un million depuis l'annonce de Sega d'arrêter la production de leur console. Et si tout était préméditè ?

Une bonne chose

Vous vous souvenez de la courte durée de vie du premier chapitre de Shenmue si l'on ne passait pas son temps à flâner dans les rues de Yokosuka ? Apprenez que sa suite sera trois, voire quatre, fois plus longue, ce qui en rassurera plus d'un.

À voir...

Sega annoncerait 118 jeux dans un futur proche, dont 65 pour notre belle Dreamcast. Je demande à voir, en espérant qu'il ne s'agit pas que de SmashPack-like, même si ce dernier était une bonne initiative.

Humour toujours

Vous savez d'ores et déjà que vous n'aurez pas le privilège d'un second Skies of Arcadia sur Dreamcast. Mais rassurez-vous, nous aurons droit à un Columns-like. Avril est passé, ce n'est donc point une blague. Overworks travaille sur ce Arcadia Columns. Pour de plus amples infos, faudra attendre notre retour de l'E3.

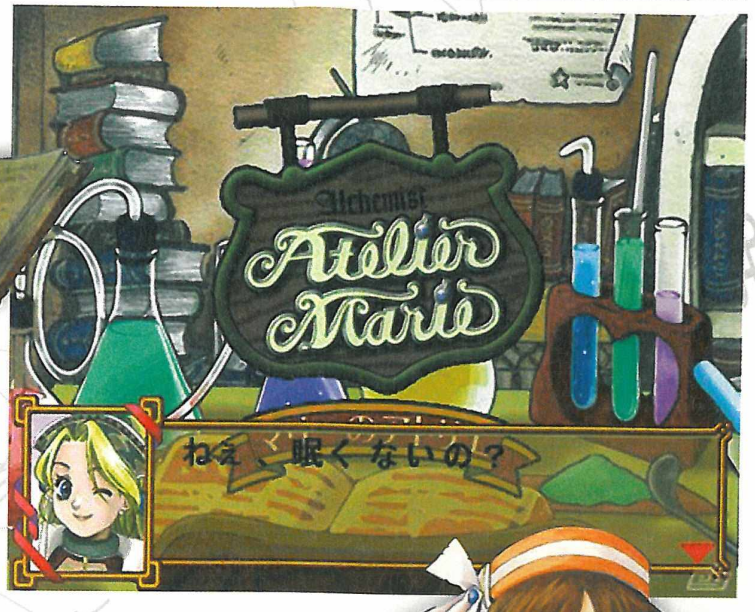
Les Japonais sont des gros nazes

Et c'est la première fois que j'insulte ce pays qui m'est si cher. Comprenez par là qu'il ne s'est vendu que 249.357 Sakura Wars 3. Alors que l'on imaginait un cataclysme, il n'a fait qu'un mini-carton.

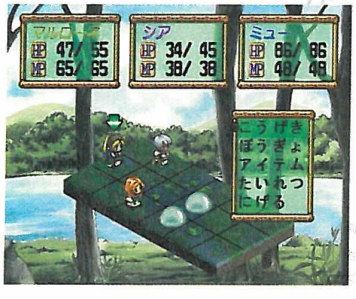
Ça fait cher le nouveau perso

Prévue pour le 14 juin, la version Millenium Fight 2000 Pro de Capcom vs SNK ne coûtera que 3800 yens (175 francs).

L'atelier revient sur dreamcast

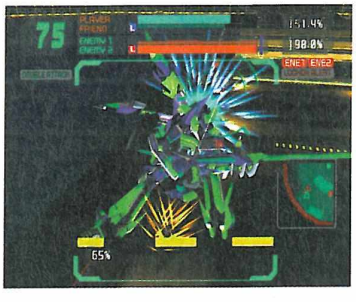


Ce mini-RPG qui a cartonné sur Saturn et PlayStation au Japon devrait aussi voir le jour sur Dream dans un joli pack introuvable en France, comme d'habitude. Je vous montre beaucoup de photos et, comme les infos sont maigres, je ne peux vous proposer ce titre en preview au risque d'avoir à vous parler de ma vie. Chose que je commence déjà à faire en ce moment même. Comme quoi, on peut remplir un encadré facilement en marquant des conneries que le patron ne verra jamais. Mais je préfère m'arrêter de suite avant de me prendre des vannes venant du forum Consoles-France ! Sans rancune, je retourne finir Sakura 3. Atelier Marie & Elie pour le 31 mai, pour ceux que cela intéresse.



Le monstre japonais est de retour

Je raconte n'importe quoi... Car s'il y a bien un jeu de mecha que je ne supporte pas sur console, c'est bien Virtual On 2. Premièrement parce qu'il est compliqué de trouver le Twin Stick en France, et deuxièmement parce que les musiques sont catastrophiques. Cela n'a pas empêché les magazines japonais comme Famitsu de lui mettre 39/40 le jour de sa sortie... Les photos sont jolies, alors j'en profite pour vous en mettre un paquet.



Le titre mystère du mois

Son nom ? Gaia Master. Scénario, musique, style de jeu ? Aucune idée. Les infos étant limites, je vous promets de vous tenir au courant le plus rapidement possible. Signé Capcom, prions pour une réussite.

Notations of ze month

Vicelards, me revoici comme chaque mois avec une nouvelle copine qui vous dériderait un Sim en une fraction de seconde. Les notes de Famitsu ?

Happy Lesson : 6, 6, 6, 7

WWF Royal Rumble : 7, 7, 8, 8
(ils étaient bourrés ce jour-là)

Konohana True Report : 5, 6, 7, 7

Sports Jam : 7, 7, 6, 7

Angel Present : 6, 5, 5, 5

SPEED NEWS

Quelques dates

El Dorado's Gate 5 pour le 6 juin, The Virgin of Megiddo et Confidential Mission pour le 14, et Sonic 2 pour le 23 juin.

Un OST que nous attendons avec impatience

Il est évident que j'ai fondu devant les différents thèmes de Sakura Wars 3. Ne serait-ce que la scène où Hanabi est coincée dans l'Opéra Garnier vaut l'achat de cet OST. Une première version est déjà disponible, et la seconde sortira le 30 mai.

Bonne initiative de Capcom

Sera bientôt disponible une compilation regroupant les trois Street Fighter 3, avec de nouveaux persos à la clé. Son nom ? Street Fighter 3 Strike Collections for Matching Service.

Une suite officieuse

Tout le monde n'a pas eu la chance de découvrir Class Reunion sur Saturn, un jeu habituel se déroulant dans une école avec plein de jolies filles. Voici sa suite, toujours signée Nec sur Dreamcast.

Une bonne rumeur

Selon certains dires, le Ninja Assault de Namco et Sega pourrait voir le jour sur Dreamcast. Je rappelle que c'est un shoot qui vous fera ressortir vos guns du placard et qui sera sans aucun doute plus intéressant que Confidential Mission, testé plus loin.

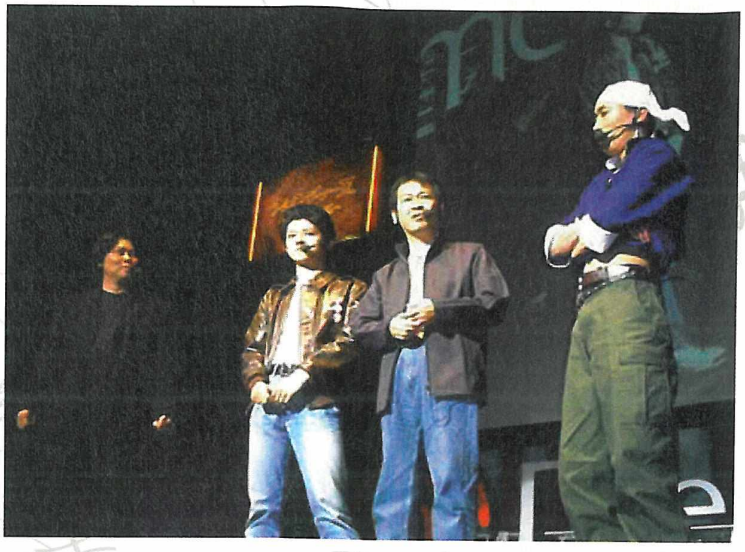
La prochaine tuerie est en route

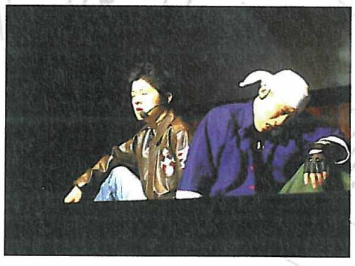
Je ne parle pas de Mark of the Wolves, qui est aussi un chef-d'œuvre, mais de Guilty Gear 3. Les programmeurs ont choisi la carte Naomi pour le développer, ce qui nous laisse espérer une conversion sans aucun mal sur Dream.

NEWS JAP

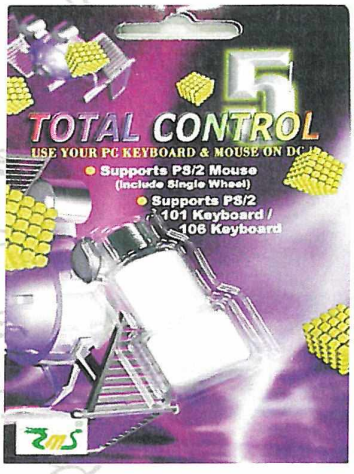
Le salon privé de Sega...

C'est déroulé, les 14 et 15 avril, le salon du Game Jam. Même si la plupart des titres présentés étaient connus (Sakura 3, Extreme Sports), les personnes présentes pouvaient y découvrir les nouvelles vidéos de Shenmue 2 (terminé à 80 %) et de Phantasy Star Online ver.2. Sans parler des autres spectacles bien inutiles, mais qui devraient rester inoubliables dans le cœur des joueurs. D'ailleurs, ils étaient 5500 le premier jour et 5200 le deuxième. Un gros carton pour notre firme.





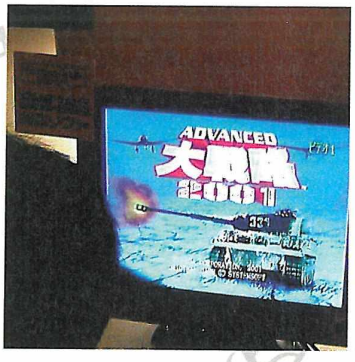
Un gadget bien inutile

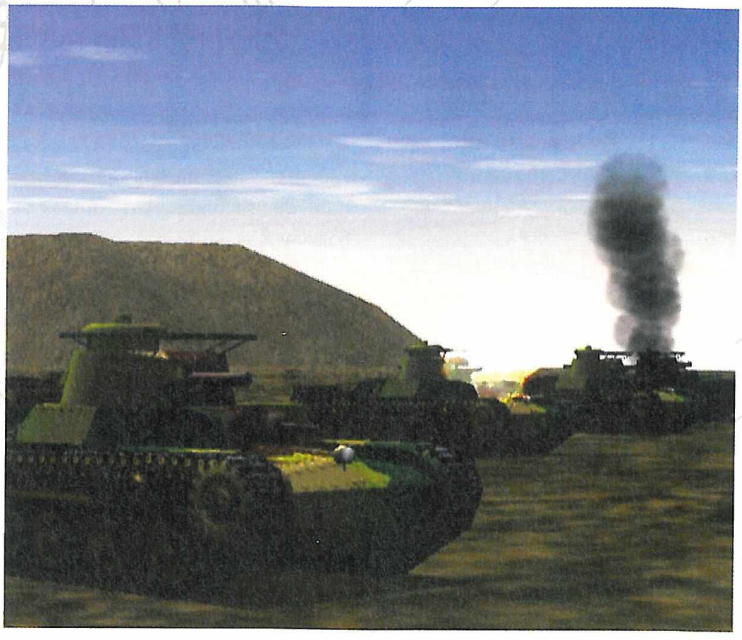


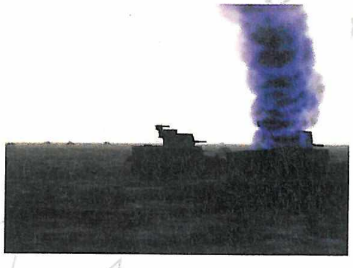
Vous êtes nombreux à posséder le clavier et la souris Dreamcast pour pouvoir entre autres jouer à Phantasy Star Online. Sachez que ce petit outil vous permet de brancher ceux de vos PC. Bien entendu, ce gadget semble parfait pour ceux qui possèdent un micro et qui ne tiennent pas à débourser 500 francs de plus pour avoir les mêmes utilitaires sur DC. Mais il aurait été encore plus intelligent de le sortir plus tôt, car certains les ont déjà achetés et ils se retrouvent avec deux claviers et deux souris.

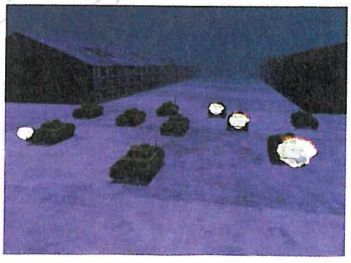
Peu convaincant

Sans vous parler du nom à coucher dehors par temps de mousson : Advanced Daisenryaku 2001. Ce jeu de guerre des moins passionnants propose une interface simple mais efficace, et les phases d'action sont en 3D. Hélas, l'ensemble est peu attrayant. Il trouvera pourtant preneur, j'en suis certain. Je vous ai choisi les plus belles photos car il ne paye pas de mine graphiquement parlant, sinon... Très très méchannnnnnnttttt.....









Quel étrange produit

Signé Sega Rosso, Cosmic Smash fait partie de ces jeux qui sortent en arcade au Japon et que l'on ne trouvera jamais en France. Aucune inquiétude, il est prévu sur Dreamcast, mais vaut-il le coup ? Réponse très bientôt.

Un nom à dormir dehors

Konohana True Report est un nouveau Dyôkusei pour la Dreamcast. Disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes, je ne vous le conseillerais que pour sa bonne dose d'humour. Je remarque d'ailleurs une montée incroyable des sorties de ce style de jeux sur Dream. Forcément, c'est simple à programmer et les Japonais adorent.

Wooooowwwwww...

Voici les premiers artworks des héroïnes de Candy Strip. C'est signé WOW et ça devrait débarquer dans le courant de l'année. Rien de très sexuel (distribué par Sega...) mais il devrait réjouir les fanatiques de Dyôkusei.

SPEED NEWS

La date fatidique

Elle est lancée... Dès la fin du mois de mars 2002, vous ne trouverez plus de nouveautés sur votre console fétiche. Pour quelle raison ? Demandez à Sega.

Bientôt l'E3

Le salon américain débute dans moins d'un mois et j'irai ramasser toutes les infos pour vous réaliser un petit dossier complet (ça va pas être de la tarte). Bref, sachez qu'il sera partagé en quatre parties distinctes. 40 % pour les jeux consoles de salon, 30 % pour les micros, 15 % pour les portables et enfin 4 % pour les rares titres en ligne. En tout, 750 jeux seront présentés.

La nouvelle est lancée

Les prochains Phantasy Star Online ne sortiront pas sur Dream mais sur l'une des trois autres consoles. Bien entendu, la version 2 qui débarque d'ici quelques semaines est sur DC.

Des infos qui déchaînent les foules

Capcom prévoit le cinquième Eldorado Gate pour le 6 juin au Japon. Trois chapitres complets pour le plus grand bonheur de ses fans (trois lamas perdus sur une île déserte...). Chapitre 12 : la chasseuse de monstres, Sophie, est accusée de meurtre et se retrouve en prison. Chapitre 13 : les Kanan obtiennent le corps d'acier. Chapitre 14 : le pirate de l'air, Rado, tente de voler le cristal de puissance. Vous aurez aussi une nouvelle Art Gallery bourrée d'artworks d'Amano, le Picasso nippon. C'est passionnant, je m'en balance les roubignoles d'avance.

Vous en voulez encore ?

Vous attendez Gundam Battle Online mais vous êtes certains d'avoir du mal à vous le procurer. Si vous le commandez via le Sega D-Direct, vous le payerez 6120 yen au lieu de 6800. Pour 15 800 yen, à vous le jeu plus la console sous forme de pack.

Deux persos supplémentaires

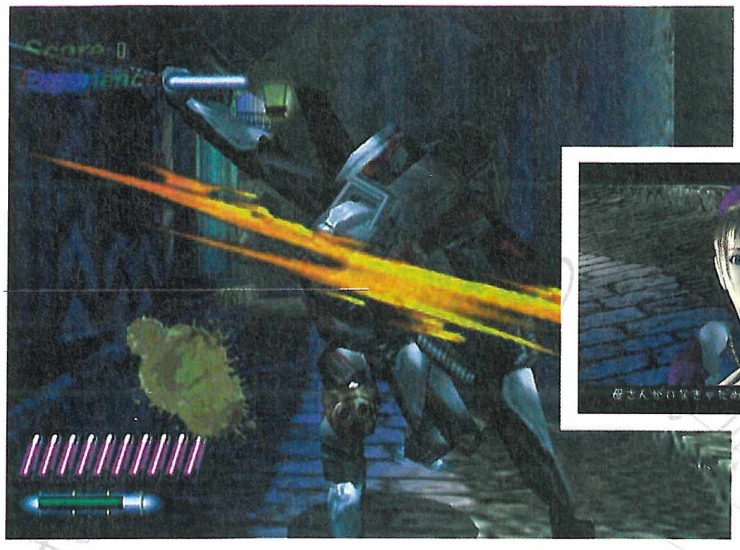
Les habitués de Dreamzone et des News Jap' ont sûrement lu la preview de Capcom vs SNK Millenium Super Mega Extra Fight 2000 pour les Pros que je vous avais rédigée le mois dernier. Sachez que Capcom prévoit des ventes à l'aide du D-Direct entre le 26 avril et le 7 juin. Si vous prenez la version limitée, à vous la serviette et la grosse carotte baveuse pour le peu de combattants supplémentaires (deux, mais vous le saviez déjà !).

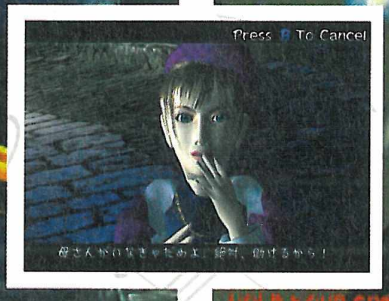
Titia, mite et fin

Ne vous inquiétez pas, elle n'est pas encore pressée de nous quitter (elle a encore des tonnes de notes à rédiger dans son train de campagne profonde). Le mois dernier, elle tenait à nous faire profiter des photos de son minou. Aujourd'hui, elle trouve Ryo sexy et porte un pansement sur le sein droit. Promis, demain je lui présente Carlos et elle prend 100 kilos en se laissant pousser la barbe. Mais oui, on t'aime quand même !

Qui a commandé des sacs à vomi ?

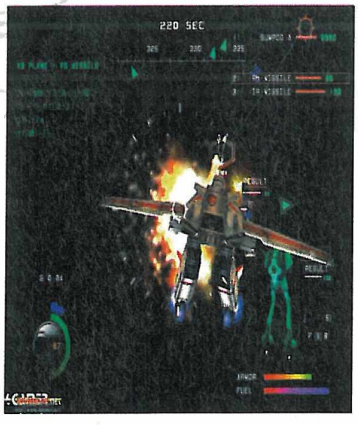
Je me souviens du tout premier Death Crimson sur Saturn et de sa version Dreamcast. Pour l'un comme pour l'autre, l'envie de casser le boîtier en deux était limite. Alors voici les photos de la version OX qui devrait débarquer dans un futur proche, à mon plus grand regret.

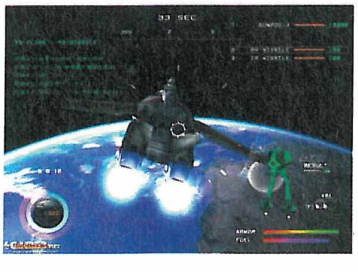


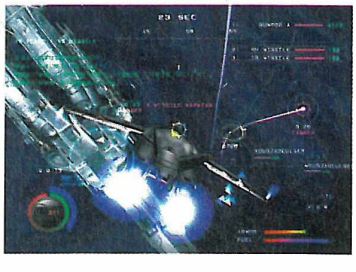


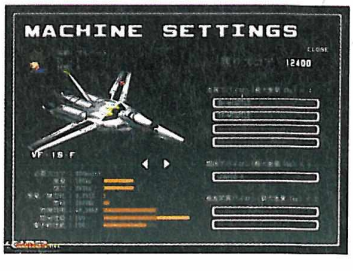
Un nouveau Macross pour PC

Après la déception Macross M3 sur Dreamcast qui n'avait d'intérêt que son introduction, je me suis dit qu'il fallait trouver un réconfort pour les fans. Voici donc plein de jolies photos du nouveau Macross qui devrait débarquer sur PC. Une version Dream ? Rien à l'horizon. Commencez pas à bouder les gars ! De plus, il est tiré de la première saison...









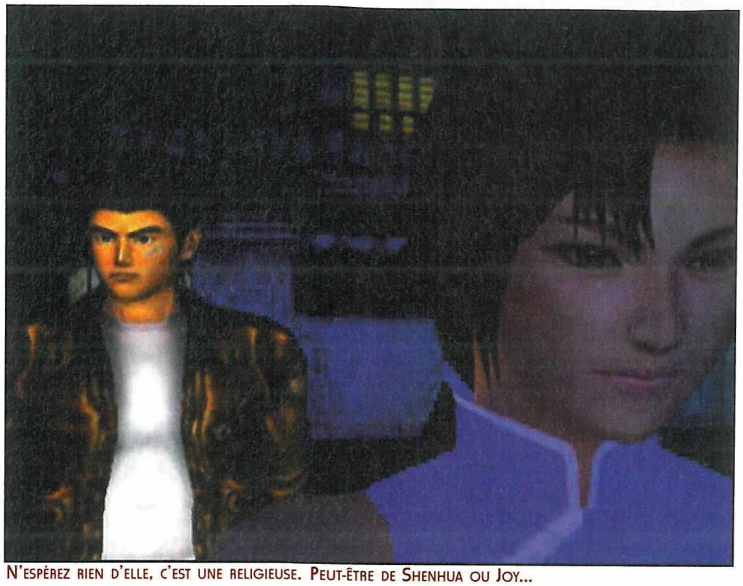
Un jeu captivant

Disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes sur PC, The War of Genesis 3 Part 2 pourrait sans doute voir le jour sur console. L'éditeur n'est autre que Softmax, à qui l'on doit The Rhapsody of Zephyr. Le design des héros est terrible et je vous demanderai de prier avec moi pour une conversion Dreamcast rapidement. Je vous montre un tas de photos et d'artworks pour que vous reteniez son nom.

Shenmue 2

D'ici trois voire quatre mois, nous allons découvrir les prochains chapitres de Shenmue en un seul volet. Nous savons d'ores et déjà que nous ne pourrons connaître la fin des aventures de Ryo, à moins de se procurer une X-Box, voire une Play 2. Mais Yu Suzuki nous redonne espoir avec ce pur chef-d'œuvre, ce titre bourré d'innovations et son système dorénavant célèbre, le FREE (Full Reactive Eyes Entertainment pour les nouveaux venus). Je vous propose donc un récapitulatif de toutes les infos disponibles pour le moment, une courte présentation des protagonistes (j'évite Ryo car tout le monde le connaît) et les dernières photos pour vous permettre de patienter encore quelques semaines. En route, mauvaise troupe, comme dirait mon grand-père...

Kyo



N'ESPÉREZ RIEN D'ELLE, C'EST UNE RELIGIEUSE. PEUT-ÊTRE DE SHENHUA OU JOY...

TOUJOURS AUTANT DE BOUTIQUES QUI VOUS VOLERONT TOUT VOTRE ARGENT DUREMENT GAGNÉ.

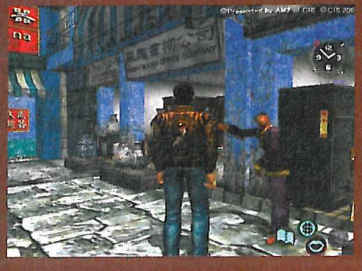
Développeur :	AM2
Éditeur :	Sega
Genre :	Free
Sortie prévue :	été 2001

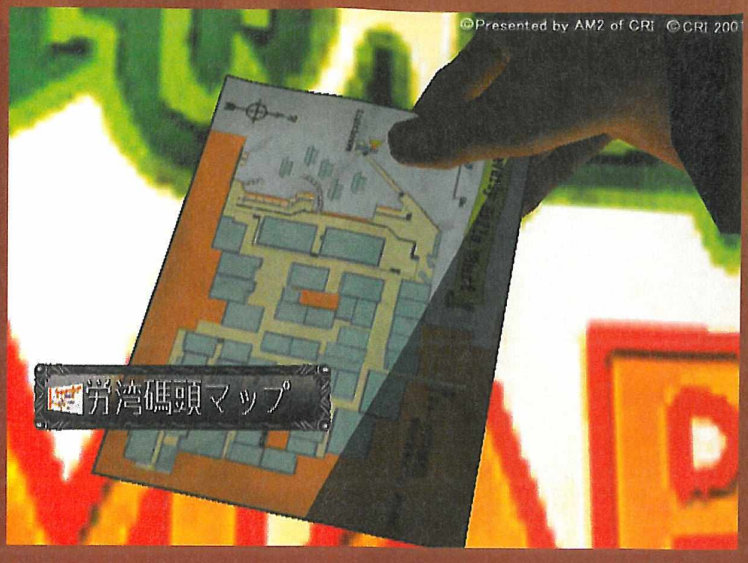
Au final, nombreux ont été les jeunes déçus par le premier Shenmue. Certains le trouvaient trop court, d'autres trop lent. À l'opposé, des joueurs comme moi et bien d'autres étaient noyés dans cet univers réaliste et passionnant. Même si on regrette ce manque cruel d'action et de scènes de QTE. Cela va bientôt faire un an que j'ai conclu le premier chapitre, que j'ai embarqué sur le bateau en direction des mers de Chine, que j'ai croisé le chemin de Souryu (Lan Di) sans pouvoir assouvir ma soif de vengeance. Mais la suite débarque d'ici peu, et nous sommes nombreux à l'attendre au tournant. Nous allons connaître une nouvelle langue, apprendre d'autres arts martiaux, découvrir une ville immense. Yu Suzuki parle d'une différence énorme entre les deux produits. Il nous parle d'une différence graphique aussi radicale qu'entre un Virtua Fighter premier du nom et sa suite. J'ai du mal à y croire, au vu des différentes vidéos et photos. En revanche, l'univers est beaucoup plus vaste, avec divers endroits à visiter. Vous vous baladerez à travers les chemins sinueux menant à une montagne, visiterez un château aux mille et une pièces ou survivrez dans le quartier malfamé de Kowloon. Tout un programme ! Il est achevé à 80 %, ce qui devrait en réjouir plus d'un. Les différents protagonistes vous sont présentés dans les différents thèmes et pour de plus amples informations, je vous invite à observer chaque photo pour vous faire une idée. Il est vrai que Ryo n'a que peu changé. Les mêmes vêtements, le même pansement, toujours cette démarche ridicule, sans parler de sa coupe de cheveux. Mais cela ne nous empêchera pas de nous fondre dans le décor et de nous créer un nouvel univers made in Suzuki. Le FREE est de retour et nous propose pas moins de mille personnes différentes. Un chiffre qui laisse rêveur. Dorénavant, vous pourrez passer le temps plus rapidement grâce à une nouvelle option que vous découvrirez dans le jeu. Ainsi, vous ne perdrez pas une journée bêtement à flâner dans les rues car vous avez raté votre rendez-vous à une minute près. Les mini-jeux sont de retour et, même si nous devons abandonner l'idée de rejouer à Space

COMME JE VOUS L'EXPLIQUAIS, VOUS POURREZ ZOOMER LA CARTE DE VOTRE QUARTIER.

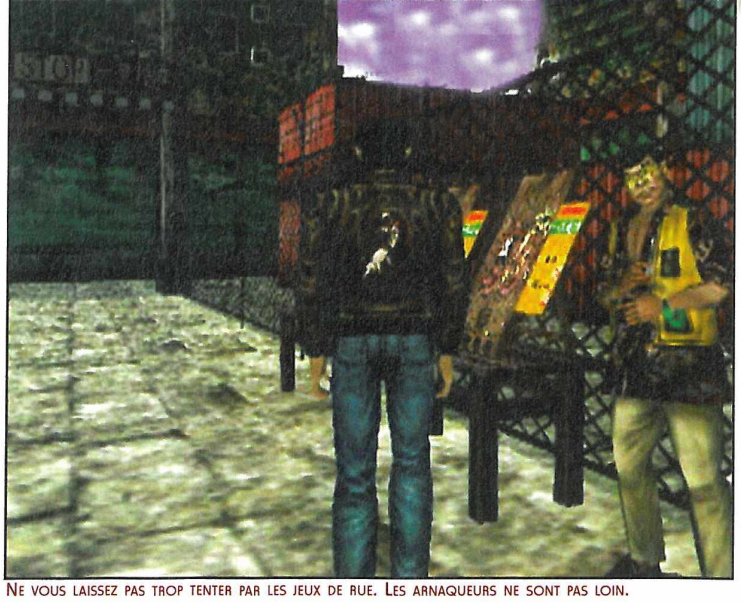
De cartes, tu te serviras

La ville étant bien plus grande, vous aurez besoin de repères pour ne pas vous retrouver vers minuit dans les quartiers chauds. Des distributeurs sont éparpillés un peu partout, à vous d'en faire bon usage. La carte apparaîtra en bas à gauche de l'écran en 3D. Vous pourrez la zoomer et la bouger dans tous les sens pour mieux vous y retrouver.





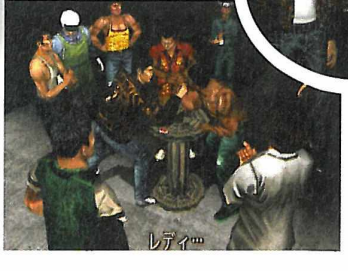
À croire que Ryo possède le même portefeuille que le mien.

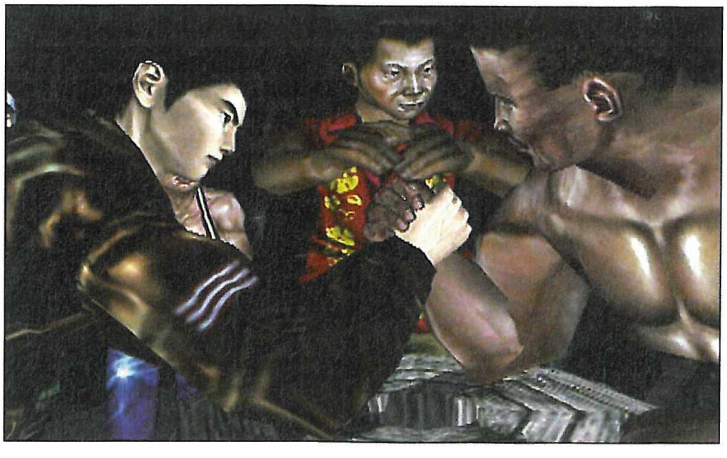


Ne vous laissez pas trop tenter par les jeux de rue. Les arnaqueurs ne sont pas loin.

Plein de mini jeux ?

Voici les premières photos des différents jeux auxquels vous pourrez participer. C'est le moyen le plus simple de remporter de l'argent. Concours de bras de fer, il vous faudra appuyer le plus rapidement sur le bouton A. Une sorte de Pachinko, vous faites tomber une bille qui se laisse diriger par les différentes barrettes parsemées de haut en bas. Si elle tombe dans la bonne case, vous empochez le jackpot. Simple, mais cela reste du hasard. Et je terminerai par le jeu de dés dont les règles restent encore bien floues. Les figurines sont de retour et bien plus nombreuses. Vous retrouverez tous les combattants de Virtua Fighter, en passant par le gentillet VF Kids sorti à l'époque sur Saturn. De quoi passer une bonne nuit blanche.

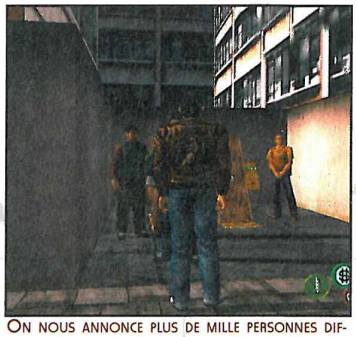




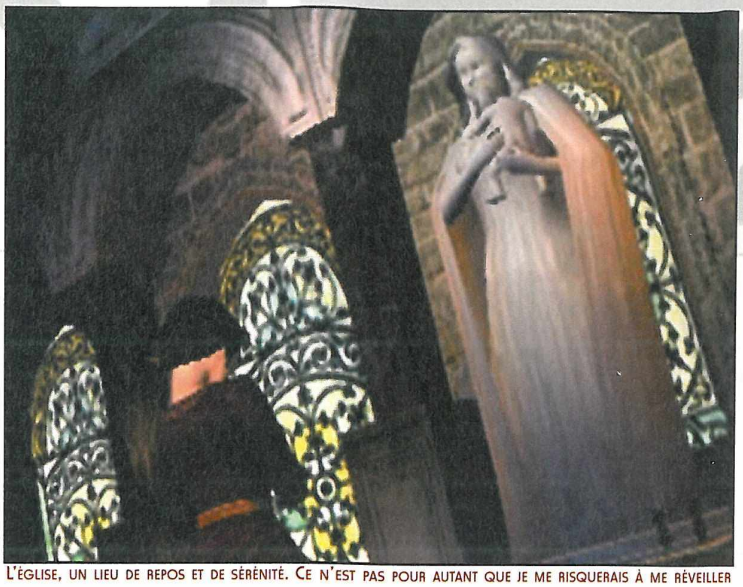
ROGER SHENHUA

La belle Asiatique qui hantait vos rêves devient enfin réalité. Sans doute la clé dans votre quête du miroir du phénix, elle sera un précieux élément.

Le quartier de Kowloon n'est pas réputé pour son côté paisible.



On nous annonce plus de mille personnes différentes.



L'église, un lieu de repos et de sérénité. Ce n'est pas pour autant que je me risquerais à me réveiller le dimanche matin, fait trop froid...

Vous devrez vous adresser à cette personne pour participer au tournoi de bras de fer.

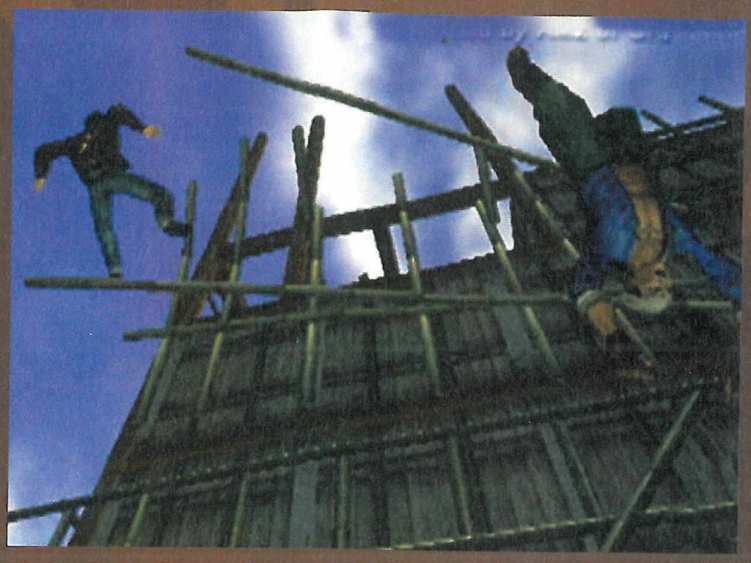
Harrier ou Hang-On, les nouveaux devraient vous amuser tout autant. Qui vote pour Out Run ? Ne rêvez pas, l'époque de Ryo et la sortie de cette bombe ne sont pas les mêmes. Cinq chapitres d'un coup, Hazuki à Hong Kong, visite d'Aberdeen, Guilin et Wan Chai, trois jolies filles rien que pour vous (la quatrième est un peu jeune), cinquante habitants sur le même écran sans un bug et de nouvelles scènes de QTE. Au final, le plus navrant sera de le terminer car nous ne verrons jamais la fin du jeu sur Dreamcast. Il débarque cet été au Japon, en novembre aux États-Unis et premier trimestre 2002 en Europe. Souriez, on y est presque.

Kyo

Les visages n'ont pas vraiment évolué, mais en avions-nous réellement besoin ?

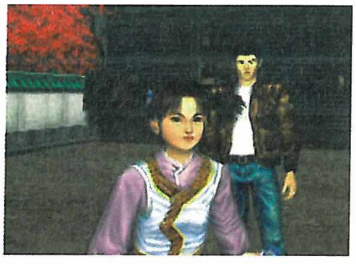
REN WU YU

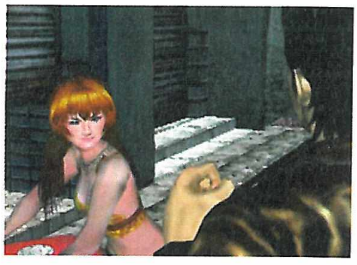
C'est le fameux rebelle que nous avions aperçu sur les différentes vidéos avant la sortie du premier. Arborant des vêtements de jeune racaille, il porte un bandana sur sa tête. Il est à la tête du gang d'Aberdeen. Votre première rencontre se fera dans le célèbre quartier de Kowloon.



KAURO

Tout juste âgée de 15 ans, elle travaille dans un des temples chinois. Vous la rencontrerez assez rapidement dans le jeu, et elle vous viendra en aide à plusieurs reprises. Avec un peu de chance, elle devrait vous faire présenter à son maître, qui vous enseignera son art.



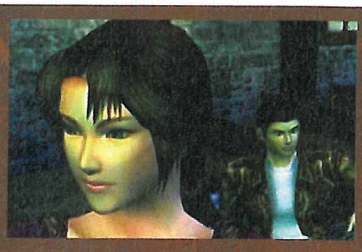


JOY

Son corps est suffisant pour être ma favorite. Hélas, dans les quelques vidéos que nous avons pu observer, elle ne parlait qu'en chinois. La communication ne va pas être vivante : moi Ryo, toi femme, moi inviter toi à dîner. Elle se balade à moto et débarquera durant le jeu pour vous sauver. Ensuite, à vous d'assurer. Mais qu'est-ce que j'raconte...

SHUEI KOU

Vous pouviez l'apercevoir dans le quatrième GD de Shenmue. Cette jeune Chinoise est une religieuse. Pour je ne sais quelle bonne raison, elle part en quête de vengeance. À vous d'enquêter.



Sonic Adv

Le retour du

Vous aimez la vitesse ? Vous aimez les décors majestueux propices à de vastes aventures ? Ce nouveau Sonic Adventure risque fort de vous scotcher un bout de temps sur l'écran de votre téléviseur. Quoi de plus normal lorsque l'on se trouve en face de l'un des plus beaux jeux jamais développés sur Dreamcast. Malheureusement, si la sortie japonaise est prévue pour cet été, les Européens devront encore attendre quelques mois avant de pouvoir s'offrir cette nouvelle bombe développée par les génies de la Sonic Team...

On peut s'attendre à quelques rides des plus sympa.

Eh oui, vous êtes bien dans Sonic Adventure 2 !

Même les rambardes peuvent servir à rider comme dans le célèbre Tony Hawk.

On trouve toujours les fameux bonus de puissance.

Bel effet de lumière !

Je sais, vous devez certainement vous dire que l'on abuse un peu de votre patience en vous proposant un nouveau Travelling sur un Sonic Adventure 2, qui a déjà eu droit à un grand nombre de previews. Mais bon, quand un titre s'annonce grandiose, il mérite forcément un petit traitement de faveur. Bon, allez, trêve de bavardages, passons aux choses sérieuses ! Vous le constaterez rapidement, la suite des aventures de Sonic sur Dreamcast propose de nouveaux personnages. Mais l'arrivée de ces nouveaux héros ne modifie en rien le cœur d'un jeu de plateforme qui propose, comme pour le premier volet, des niveaux qui s'adressent spécifiquement à tel ou tel personnage (et qui fait appel à leurs étonnantes capacités). Ainsi, le magnifique Shadow (je dis magnifique parce que le look de ce personnage devrait lui apporter un certain succès auprès des segamaniaques !) se retrouvera vedette d'un niveau ultra rapide qui rappellera quelques souvenirs à ceux qui s'étaient essayé au Speed Highway du premier Sonic Adventure. Pourquoi pas ? C'est cette particularité qui avait fait le succès du premier grand hit de la Sonic Team sur Dreamcast. Pas très original, mais c'est un système qui a fait ses preuves. Dans le même registre, on peut rapidement s'apercevoir que les premiers boss sont tous des mechas géants (encore une fois, comme dans le premier volet). Heureusement, au milieu de ce classicisme à toute épreuve, notre brave hérisson bleu nous réserve quelques bonnes surprises. La première, et elle est de taille, réside en un mode Deux joueurs via un écran splitté. Évidemment, dis comme ça, cela peut sembler un vulgaire gadget prolongeant la durée d'un titre qui se devait d'être plus riche que son aîné (ne

Conception :	Sega
Distribution :	Sega
Genre :	action/aventure
Sortie prévue :	été 2001

VENTURE 2

hérisson bleu...

D'étonnantes capacités !

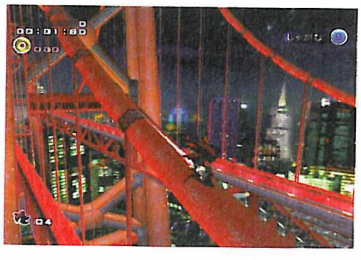
L'avantage des Sonic Adventure, c'est de présenter plusieurs personnages jouables. Mais cette possibilité ne se limite absolument pas à un simple choix esthétique. Chaque personnage (de Knuckles à Sonic, en passant par Shadow et Tails) possède ses propres compétences. Ainsi, Shadow peut glisser littéralement le long de certaines structures, alors que Knuckles peut voler pour franchir de nombreux obstacles.

LES NOUVEAUX PERSONNAGES

Pas grand-chose de plus à dire sur les anciens comme Sonic, Tails ou Knuckles, mais, en revanche, de nouvelles vedettes ont fait leur apparition. Le premier, c'est Shadow The Hedgehog. Visiblement, Shadow est à Sonic ce que Wario est à Mario, un nemesis au charisme indéniable. Ce hérisson tout de noir vêtu se déplace sur un hoverboard du plus bel effet. Deuxième personnage inédit, la sublime Rouge The Bat. Elle peut grimper aux murs aussi facilement que l'Araignée, et nager comme un poisson dans l'eau. Voil, deux bonnes raisons supplémentaires d'attendre Sonic Adventure 2 avec impatience.

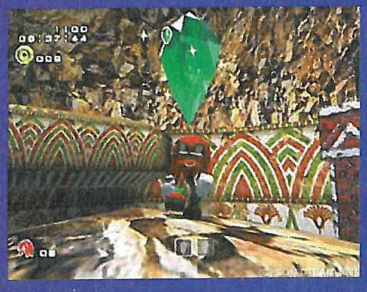
Au pays des merveilles

C'est indéniable, Sonic Adventure 2 est une vraie merveille de beauté. Les décors sont aussi variés que dans le précédent volet, mais avec quelques petites différences. Cette fois, les bugs sont rares, et rien ne vient gâcher le plaisir du joueur. Admirez un peu ces images. C'est beau, non ? On ne sait pas encore combien de niveaux contient ce nouvel opus, mais une chose est certaine, préparez bien vos ray-ban. Vous allez en prendre plein les mirettes !



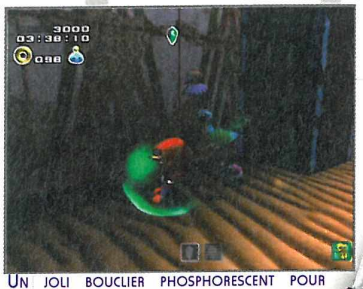
Les fameuses émeraudes du Chaos

Ah, un Sonic sans émeraude ne serait pas tout à fait un Sonic ! Vous l'aurez compris, il faudra une fois de plus partir à la chasse aux émeraudes dans l'espoir de vaincre Robotnik et d'accéder au stade de Super Sonic (ou Sonic d'or !). Ils seront certainement au cœur d'un mode Deux joueurs des plus efficaces (à signaler que ce dernier n'était pour l'instant jouable que sur trois niveaux : Green Forest, Weapon Bed et Wild Canyon).



Prêt à «rider» ?

Voler sera parfois une nécessité.



Un joli bouclier phosphorescent pour Knuckles.

serait-ce que pour concurrencer des merveilles comme Banjo-Tooie ou Conker's Bad Fur Day sur le plan de la longévité). Et pourtant, c'est tout le contraire ! Deux joueurs pourront s'affronter dans n'importe quel niveau du jeu dans une course aux anneaux des plus trépidantes. Le plus impressionnant, c'est que ce mode ne présente ni ralentissements, ni bugs supplémentaires, le tout avec une profondeur de champ qui force le respect. Vous le voyez, Sonic se prépare à un fabuleux come-back. Lui et les autres personnages de cette nouvelle aventure auront d'ailleurs la possibilité d'utiliser des véhicules lors de certaines phases. Bon, je crois que l'on a fait le tour des dernières news concernant Sonic Adventure 2. EH, ATTENDEZ, je n'ai pas fini !!! Sachez que nous avons eu la chance de visionner une bonne dizaine de vidéos et qu'elles nous en ont mis plein la vue. Avec Shenmue 2 et Head Hunter, ce titre utilise l'un des meilleurs moteurs 3D jamais aperçus dans un jeu Dreamcast. Voilà qui augure de nombreuses heures de jeu passionnées devant la télé lors de la sortie de cette merveille. Comment ça, j'exagère ? Admirez ces nombreuses nouvelles photos, jetez un œil sur les nombreux effets de lumière, sur la richesse des textures et sur le design impeccable. Moi, je ne m'en lasse pas ! Ah, vivement cet été !

Neo Alex (aussi rapide que Sonic)

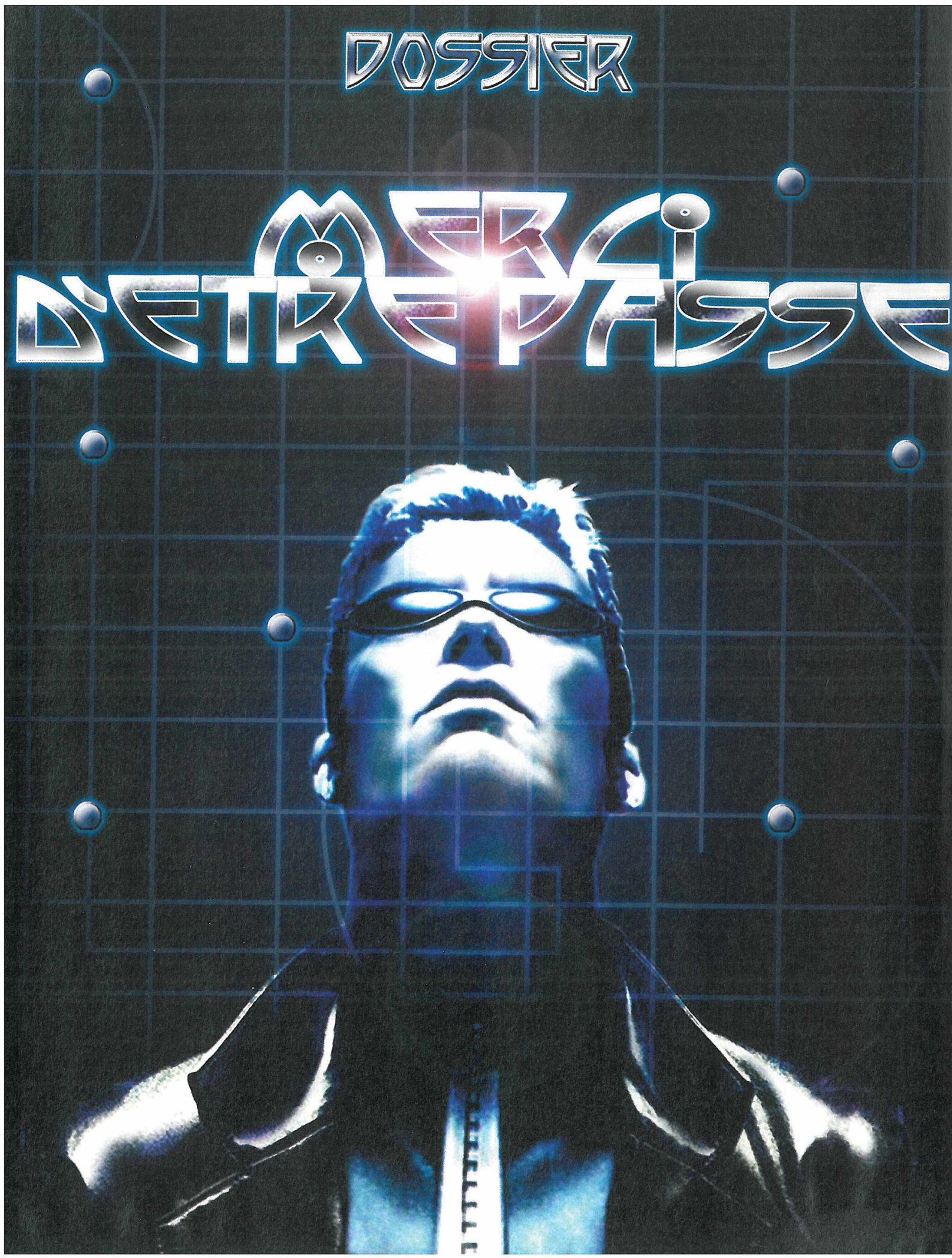
Maintenant, on peut nager à la manière d'un Mario sur Nintendo 64.

Tu la veux ta Boss ?

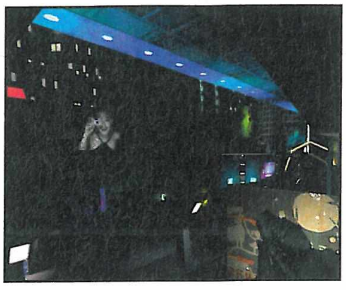
Les premiers boss du jeu ont été présentés dans diverses vidéos, et ils sont tous de nature mécanique. On ne change pas une équipe qui gagne ! Rassurez-vous, à défaut d'être originaux, ils sont impressionnants et diablement efficaces. Missiles, poings géants, canon-laser, tout l'attirail du parfait chasseur de hérisson. Va falloir être prudent si vous ne voulez pas finir en steak de Sonic. Ah, vivement la sortie !

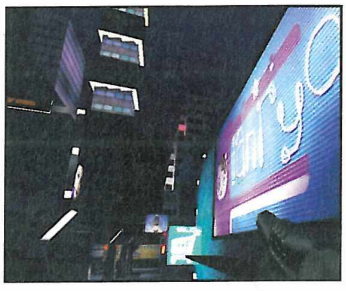
DOSSIER

MERCI D'ETRE PASSE



MERCU D'E





M.O.L.T. 2022

Et dire que j'avais eu le privilège de rencontrer l'un des programmeurs du jeu lors du dernier E3 ! L'homme, au demeurant fort sympathique, m'avait brièvement expliqué les points forts de ce Doom-like pas comme les autres : un immense champ d'action prenant place dans une ville futuriste, des graphismes de toute beauté, de nombreuses possibilités d'interaction avec les décors et une intelligence artificielle au-dessus de la moyenne.

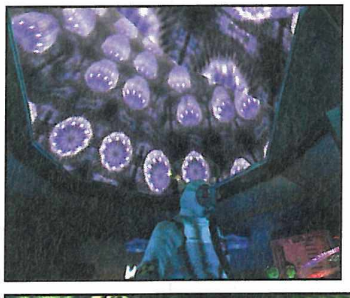
J'avais pu ensuite essayer la première mission sur une version PC, et croyez-moi, ce fut un moment extraordinaire ! C'est dire si j'attendais avec impatience l'arrivée de cette petite merveille sur Dreamcast. Malheureusement, l'éditeur qui devait s'occuper de la sortie du jeu développé par Zombie vient récemment d'annoncer l'annulation de toutes les versions Dreamcast de ses titres.

Castelvania Resurrection

S'il y a bien un jeu dont toute la rédaction de Dreamzone déplore l'annulation, c'est bien ce Castlavania sur Dreamcast. Doté de sublimes graphismes, ce jeu en était à un stade avancé lorsque Konami décida d'en arrêter le développement. D'ailleurs, à l'époque, nous avions même eu la chance d'en visionner une petite vidéo, et franchement, cela bougeait admirablement bien. Je me souviens (voir p.48 du Dreamzone n°8) que j'avais parlé d'un futur monument des jeux vidéo. Ah, si j'avais su ! Du coup, et après deux Castlevania 64 assez moyens, on attend toujours désespérément la sortie d'un Castlevania en 3D digne des épisodes 2D de la Super Nintendo, PlayStation et GameBoy Advance (le dernier en date sur cette petite console est d'ailleurs une vraie bombe !).

Messiah

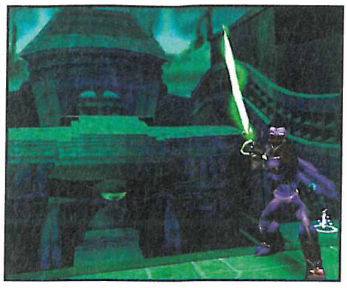
Il me semble que le dernier à avoir parlé de ce magnifique jeu d'aventure/action dans Dreamzone fut le malheureux Seba. L'occasion de revenir sur le courage exemplaire de ce testeur hors du commun, créateur de nombreuses stratégies d'infiltration (bien utiles pour contempler la Play Net de Tuco avant tout le monde !). Enfin, tout ça pour vous dire que l'abandon de la version Dreamcast de Messiah sonna le glas de l'âge d'or de Dreamzone, provoquant le départ de Vincent, notre sympathique poilu de service (je rappelle aux p'tits nouveaux que ce garçon, membre fondateur de deux des «meilleurs» magazines de FJM, fut un temps le rédacteur en chef de Dreamzone !). Voilà, aujourd'hui encore, je pleure la disparition de ce jeu mélangeant mysticisme et science-fiction dans une sombre histoire de possession.



SWAT 3

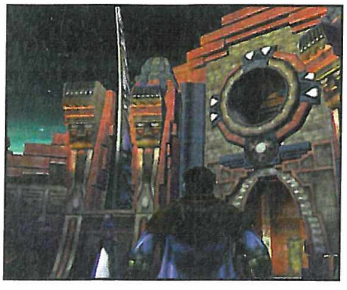
Souvenez-vous... Ce magnifique jeu développé par Sierra devait théoriquement sortir sur notre bonne vieille Dreamcast et renvoyez chez lui le très laid Rainbow Six. En effet, comme dans ce dernier, vous deviez prendre ici le commandement d'une unité d'élite de la police et combattre d'odieux terroristes dans des missions aussi variées que dangereuses. Les possibilités d'action promettaient déjà de longues heures de jeu aux possesseurs d'une Dreamcast (ah, passer les menottes à ces sales criminels !). Malheureusement, alors même que le développement de cette merveille allait pouvoir commencer sur la console de Sega, le constructeur annonça l'arrêt de la Dreamcast. Quel malheur !

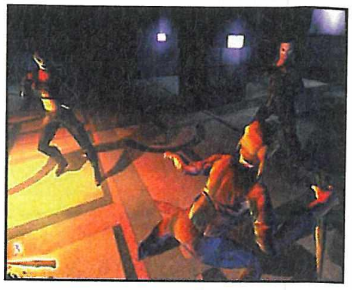
The Passé



Soul Reaver 2

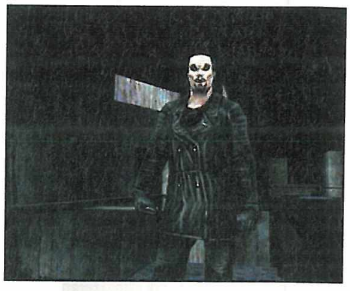
Il était l'un des titres les plus en vue des prochains mois et lui aussi a déserté la Dreamcast. Soul Reaver 2 nous avait pourtant bien alléchés suite à un premier opus resté dans les mémoires et de par les divers clichés dont nous nous étions vus gratifiés. Sur le Net, les pétitions vont bon train mais rien n'y fait : ce n'est pas sur les frontières de la Dream que Raziel a choisi de reprendre sa croisade contre Kain. Porte-étendard de sa vengeance et de la cité de Nosgoth, il devait pourtant cette fois-ci nous livrer armes et compétences inédites, graphismes et animation de premier ordre, intérêt et scénario développés : en bref, la recette idéale pour édifier une petite merveille... oui mais pas sur Dreamcast...





Buffy the Vampire Slayer

La Fox Interactive a semble-t-il accordé, il y a peu, l'exclusivité de Buffy à la X-Box. À vrai dire, ce jeu d'aventure 3D reprenant la licence de la célèbre série télévisée avait déjà peu de chances de survie à l'origine, puisque la Fox paraissait selon toute vraisemblance se désintéresser de Sega. Pour vous remettre en mémoire le concept de l'ancien projet, je vous rappelle qu'il s'agissait d'une vue à la troisième personne pour un titre axé action. Votre but, si vous aviez dû y jouer, vous le connaissez certainement : ado étudiante le jour, mais chasseuse de vampires la nuit. Entourée de vos amis, il vous aurait fallu combattre par delà les niveaux en usant des divers power ups et items disséminés deci, delà pour augmenter vos compétences. Comme dans tout bon titre du genre, des phases de légère réflexion avec puzzle à résoudre auraient été au menu du jour, mais comme je vous le disais, ce n'est que du conditionnel et qui plus est du conditionnel inconcevable...

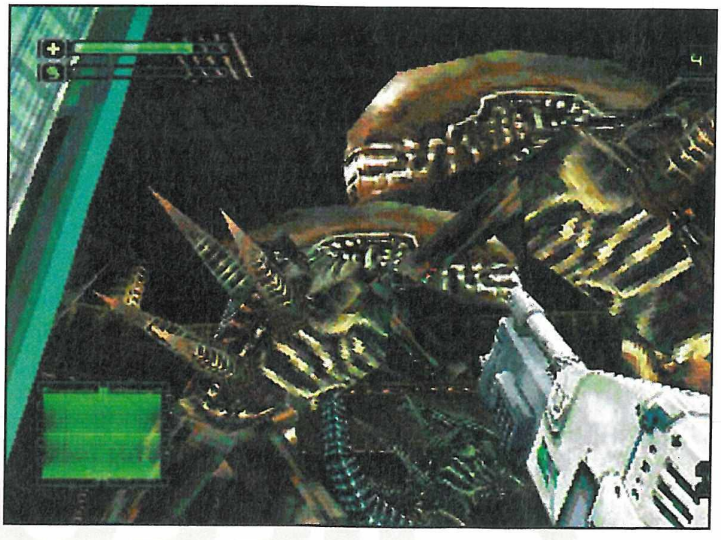


Arcatera

Malgré son concept fortement inspiré PC, c'est un fait, Arcatera avait su retenir l'attention des joueurs Dreamcast de par son originalité et sa beauté. Petit cocktail d'aventure, de RPG, de réflexion et aussi d'un peu de tactical, ce titre prometteur devait nous proposer une intelligence artificielle relativement développée pour ses PNJ : chacun d'entre eux aurait notamment bénéficié d'une personnalité et d'une histoire propres, et aurait dû en l'occurrence vaquer à de multiples occupations de jour comme de nuit. La possibilité de former une équipe devait également s'offrir à vous et vous auriez pu apprécier de faire bon usage des compétences spécifiques à chacun. Bref, arrêtons de rêver, Arcatera n'a pas donné de nouvelles depuis bien trop longtemps, et ce n'est pas bon signe...

Alien Resurrection

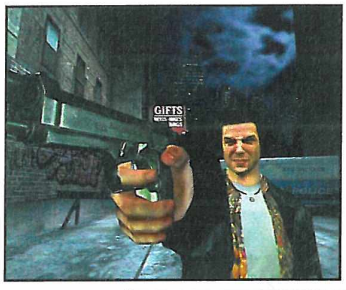
Encore un titre de la Fox Interactive qui ne verra pas le jour sur Dream. Vous me direz, il semblait que celui-ci n'ait pas été une réussite sur PlayStation : dans ce cas, peut-être n'avons-nous rien manqué. Originellement prévu en vision troisième personne, ce sera finalement un Doom-like qui en ressortira. La progression devait s'effectuer au gré des événements du film de renom. Tir en rafale sur l'ennemi, keycards à récolter (aaahh, souvenez-vous d'Alien Breed sur Amiga : pur bonheur !), événements-surprises : la recette aurait peut-être pu faire bon ménage sur Dream si les concepteurs y avait apporté plus de soin, notamment en ce qui concerne la jouabilité même du soft, qui se disait exécrable. Enfin, dites-vous bien qu'ils ne se seraient certainement pas donnés autant de mal...

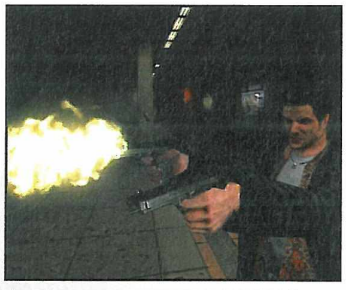


MERCI D'ÊTRE

MAX PAYNE

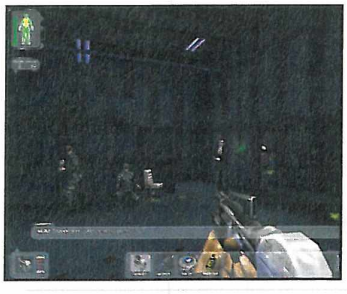
En présentation depuis des lustres, le fameux shoot offrant une ambiance comme dans les films de John Woo ne sera sans doute jamais adapté sur Dream. Et je me pose des questions sur une quelconque adaptation console. Avec une vue à la troisième personne, la maniabilité semblait assez complexe. Même si les rares vidéos ne proposaient rien de transcendant, bien au contraire, j'avais réellement envie de l'essayer. Une difficulté choquante, des possibilités affolantes, des niveaux et une ambiance réalistes et nous ne pourrons jamais l'insérer dans nos Dream. Je vous rappelle qu'il avait été annoncé il y a plusieurs mois, puis annulé, pour être enfin re-confirmé. Mais il se sera écoulé près de deux ans depuis la première photo inscrite dans les différents magazines.

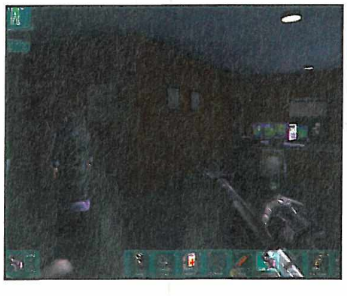




GUN VALKYRIE

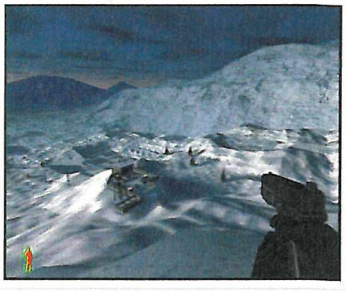
Alors qu'on vous parlait du prochain Smilebit depuis quelques mois, nous venons d'apprendre qu'il sortirait sur X-Box et non plus sur Dreamcast. Pour des raisons que nous ne connaissons guère, il faudra faire l'impasse sur ce titre fort sympathique. L'éditeur Sega se voit retirer de nombreux hits sur son support, mais ils auraient pu nous garder ce shoot qui s'annonçait plus que prometteur. Sur la première vidéo, on observait le personnage courant sur un mur tout en canardant son ennemi. Les graphismes ne proposaient rien de si extraordinaire pour ne pas être adapté sur Dream. Je commence réellement à me demander à quoi ressemblent les 60 et quelques jeux promis par Sega.

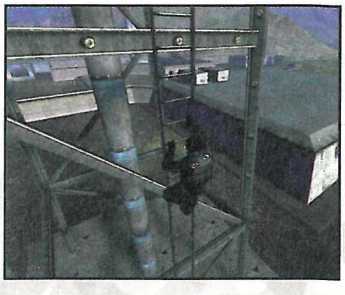




DEUS EX

Réputé pour être l'égal de Half Life au niveau intelligence artificielle et difficulté, Deus EX aurait pu devenir un titre phare sur la console de Sega. Mais, et cela risque d'être assez fréquent, il fait partie des nombreux titres annulés. La liste est longue et nous ne vous en proposons qu'une partie, histoire de ne pas trop vous effrayer. Mais les bons titres sont là et les prochains ne sont pas à laisser de côté, je vous assure. Sans doute que sa conversion n'aurait pas été parfaite, mais quand je vois les nouveaux écrans de Half life, je continue de croire qu'ils auraient pu faire quelque chose de fort sympathique. Comme j'écris très mal aujourd'hui, je m'arrête là, au risque de m'enfoncer encore plus.





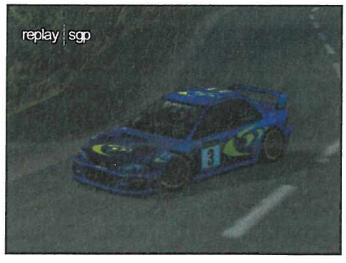
PROJECT IGI

C'est signé Eidos, tout comme Soul Reaver 2. Il était donc évident qu'il serait rapidement annulé sur Dreamcast. Trop occupé à fournir la Play 2, cet éditeur nous a laissés tomber. Dommage, car les différentes critiques des magazines micros étaient plutôt positives. Des graphismes splendides, seule l'I.A ne valait pas celle d'un Deus EX. Pour y jouer sur PC, il fallait une configuration assez énorme à l'époque de sa sortie. Si vous désirez y jouer, vous savez ce qui vous reste à faire. Ne pleurez pas, car même si cela n'a rien à voir, nous aurons bientôt Head Hunter et croyez-moi, il lui explosera la gueule. On se passera de cet éditeur sans trop de mal les amis.

LE PASSÉ

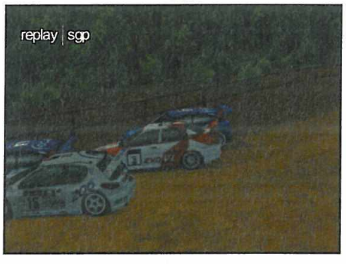
HARLEY DAVIDSON

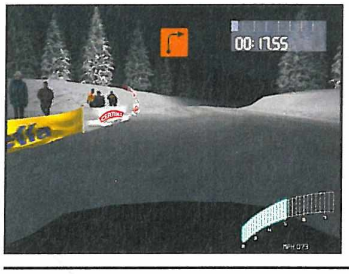
Vous êtes un fan de mécanique bruyante, vous adorez les vestes en cuir et les barbes naissantes, vous êtes un fou furieux des années Easy Rider, vous adorez traverser les États-Unis de long et en large, cheveux au vent sur la mythique route 66, vous aimeriez avoir le choix entre cinq bécanes de légende, vous aimeriez choisir le perso qui correspond le plus à vos affinités pour lui faire chevaucher votre belle mécanique (Kyo, t'emballe pas), vous auriez certainement apprécié des graphismes sympa et des effets de lumière caractéristiques d'une petite boîte blanche que vous connaissez bien... Eh bien c'est râpé ! Merci d'être passé... le jeu est annulé sur Dreamcast.



COLIN MCRAE RALLY II

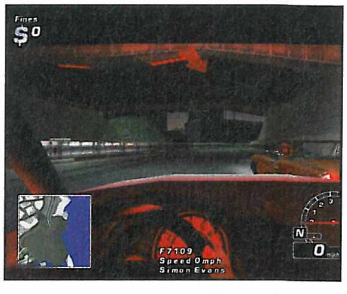
Les amateurs de jeu de Rallye auraient pu s'en donner à cœur joie. Le dernier bébé de Codemaster est tout simplement une réussite sur P.C. Sa conversion sur Dreamcast largement avancée aurait certainement conquis la majorité d'entre nous. La suite de Colin McRae reprend les principes du premier avec quelques améliorations significatives. Huit voitures de Rallye ayant participé aux vrais championnats du monde, une modélisation impeccable, un réalisme impressionnant et une conduite qui même si elle n'est pas entièrement axée sur la simulation reste fun et agréable. En bref, l'ensemble est plus qu'appréciable. Eh bien merci d'être passé... le jeu est annulé sur Dreamcast.





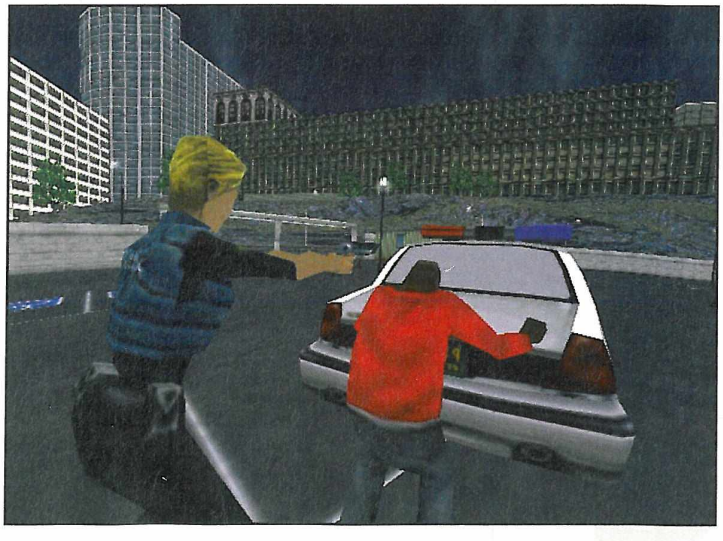
ANACHRONOX

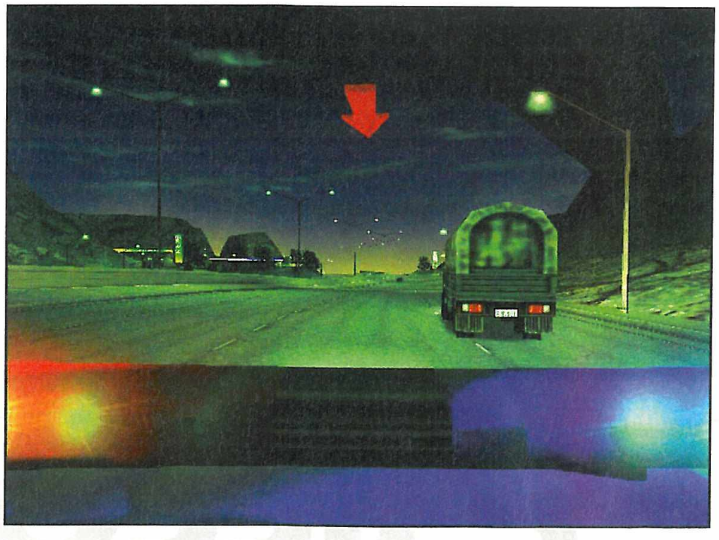
Il était pourtant bien prévu sur la Dreamcast et à l'heure qu'il est, il est toujours annulé. Quel jeu ? Eh bien, Anachronox, pardi ! Un environnement futuriste mettant en scène un héros atypique, une sorte de détective du futur, Sly (non, ils n'ont pas modélisé notre cher Stallone pour l'intégrer dans le soft). Notre ami devait voyager de planète en planète dans un univers de science-fiction. Au cours de ses voyages, vous auriez pu rencontrer tout un tas de personnages originaux et résoudre des affaires palpitantes... Au lieu de ça, merci d'être passé... Le jeu est annulé sur Dreamcast.



WORLD SCARIEST POLICE CHASES

Il vous est sûrement arrivé, au détour d'une émission ou d'un zapping quelconque, d'apercevoir une course-poursuite entre une voiture de police et un forcené, qui au choix vient de braquer une banque, enlever quelqu'un, griller un feu ou a oublié ses papiers. Ce genre de programme, les Américains en sont friands. Il arrive même que des chaînes de Tv en France, diffusent ce genre de documents. World Scariest Police Chases semblait le point de départ idéal pour un soft de qualité. Flic ou voyou, l'option dépend de vous et vous foncez pour semer ceux qui vous poursuivent. Les graphismes sur PC laissaient supposer une adaptation de qualité prévue de longue date sur Dreamcast. Qui a rêvé d'un Driver avec des graphismes à la hauteur de la petite boîte Blanche ? Nous ! Mais nacache, on n'a qu'à aller se brosser, merci d'être passé... le jeu est annulé sur Dreamcast.



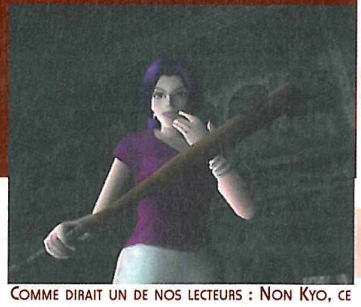


IMPORTS

Illbleed

On en attendait monts et merveilles, il n'en résulte qu'originalité et petites déceptions : Illbleed ne nous inspirera finalement que deux pages pour ce test import... Vous crissez des dents, la sueur vous monte au front et de l'écume fait mousse dans le coin de vos lèvres retroussées ? Calmez-vous, faites-vous un petit 1/4 d'heure de va-et-vient dans le rocking-chair de pépé et buvez un petit lait fraise... Après tout, ce survival horror, qui n'en n'est pas un, ne flirte pas non plus avec la catastrophe. En fait, où l'on en dit du mal, il semble que la démesure soit également souvent de mise : tentons dans ce cas de trouver juste équilibre dans la balance...

Ah, Kyo est passé par là...



Comme dirait un de nos lecteurs : Non Kyo, ce n'est pas sexuel...

Ah, le horror monitor a décelé la petite réserve du Tuco...

Quatre personnages jouables auxquels vous n'aurez pas accès d'entrée de jeu.

Des piéges en tout genre.

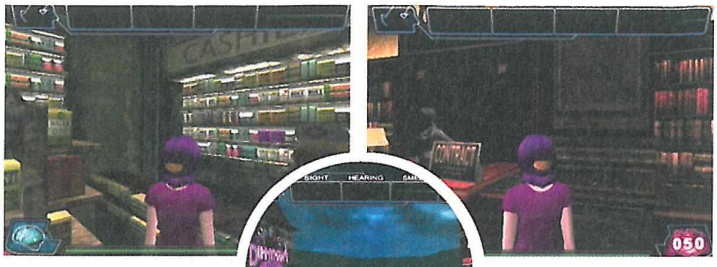
Votre équipe au grand complet.

Pourquoi est-ce que je parle de pseudo survival horror à l'appel d'Illbleed ? Eh bien, de prime abord parce que son scénario ne semble pas vraiment coller aux exigences du genre... Quand un riche milliardaire décide d'organiser sa petite distraction du dimanche, on peut se demander ce qu'il nous réserve. Ce cher timbré de M. Reynolds offre, en outre, 1 million de $ à qui traverserait de part en part sa demeure et en ressortirait vivant. Facile, vous vous dites... Oui mais voilà, cette demeure, c'est Illbleed, et là, ça ne rigole plus les p'tits gars. Infestée de zombies et de pièges en tout genre, elle aurait déjà fait son goûter de plus d'un prétendant. Pour cette occasion donc, vous empruntez le corps d'Eika, la prochaine victime potentielle sur la liste (mais une fois de plus, puisque c'est une fille et qu'elle a un cerveau, elle sera plus maligne que les autres). D'entrée de jeu, premières impressions sur le vif : le thème musical d'intro paraît un peu clownesque... Mais que l'on se rassure, il ne s'agit que d'un prélude sans importance, car les bruitages à suivre se veulent honnêtes. Sur le haut de l'écran, un semblant d'électrocardiogramme vous indique lesquels de vos quatre sens parmi la vue, l'ouïe, l'odorat et l'intuition (pour les hommes, l'instinct sexuel se substitue à ce dernier) sont en alerte. C'est en ce concept simple d'apparence qu'Illbleed aura su apporter sa touche d'originalité et d'intérêt au genre. Il s'agit en effet de détecter chaque guêpier en vous fiant à votre sens le plus en ébullition. En bas de l'écran figurent deux jauges vous indiquant l'une votre état de santé (qui dégraissera suite aux coups qui vous seront portés) et l'autre votre rythme cardiaque que vous devrez ménager si vous ne voulez pas finir tétanisé. À ce titre, un cœur palpitant situé en bas à droite vous informe visuellement et à l'oreille de votre pouls exact. À l'opposé : un petit cerveau. Il est votre indicateur d'adrénaline. L'adrénaline, c'est en quelque sorte la clé de votre survie... Si vos premiers pas se révéleront peut-être un peu difficiles, votre progression se fera plus aisée une fois que vous aurez recueilli le horror monitor. Ces petites jumelles décèlent le moindre piège à condition que vous soyez justement en permanence alimenté en adrénaline : il faut en résumé que vous soyez assez alerte pour dépister tous les pièges. Et tout cela, oui môsieur, il faut le gérer car il ne suffit pas de ressortir indemne des niveaux, il faut également répondre à certaines obligations telles que niveau minimal de rythme cardiaque, dosage de vos hémorragies et de votre adrénaline ou encore régularisation de votre état de santé... Tout ça vous paraît compliqué ? Sachez que ce le fut davantage quand, sans notice, nous avons dû tenter de comprendre tel système par nous-mêmes : heureusement, l'interface des menus ne vous posera aucun problème de langue, puisque items et outils vous seront présentés sous forme d'icônes, et traduits qui plus est en anglais. Un plan détaillé figure également dans vos petites affaires, qui vous signale l'emplacement d'objets utiles cachés. Par un concept totalement décalé, les géniteurs d'Illbleed ont au moins rempli leur objectif premier : celui de surprendre le joueur, car des palpitations, n'en doutez pas, vous en aurez. En contrepoids subsistent bien des défauts, qui finalement lui portent préjudice. La jouabilité notamment : en phase se combat, elles se révèle malheureusement exécrable (voir thème), l'intérêt ensuite : définitivement trop linéaire dans son évolution, il finit vite par lasser. Côté technique, la Dreamcast a prouvé qu'elle pouvait largement mieux faire, c'est certain, mais graphismes et animation conservent toutefois dans l'ensemble une esthétique honnête. Une chose est sûre, Maître, Konami et DarkWorks n'ont pas enco-

Développeur / Editeur : Climax Graphics/Jaleco - Genre : Survival-aventure-bizarre -Dispo : jap

LES BEAUX PAYSAGES VERDOYANTS

Dans son style, Illbleed propose quelques décors sympa, mais malheureusement pas assez diversifiés. Lorsque vous prenez les commandes de Eika pour la première fois, une petite ville se dresse face à vous, où vous pourrez notamment faire vos emplettes et accéder aux différents niveaux. C'est ici que vous ferez la découverte des pièces les plus fournies de Illbleed. Votre progression dans le manoir, quant à elle, vous guidera vers des lieux plus sombres et plus malsains.



Lorsque vous détectez un piège avec votre horror monitor, un petit spectre bleu vous indique son emplacement.

re grand souci à se faire : si la Climax Graphics s'est appliquée à remédier à certaines de ses erreurs suite à son premier essai du nom de Blue Stinger, elle n'en a pas moins rempilé sur d'autres défauts pour Illbleed. Dommage, car tout n'est pas à jeter, loin de là...

Titia

DU SANG À COUP DE BATTE

Si la vue du sang vous insupporte, dans ce cas, bannissez Illbleed. Pour ceux qui au contraire ressentent parfois l'envie de se déchaîner au pad et de faire exploser les gerbes d'hémoglobine sur les murs, un petit tour dans la peau de Eika devrait vous faire le plus grand bien. Avec ses 18 hectolitres de sang dans le corps, elle est la femme de la situation. Mais attention, elle aussi frappe, et à coups de batte de base-ball. Malheureusement, la difficulté de la prise en main de votre personnage en phase de combat rend les choses aléatoires, et votre vision reste un peu confuse quand vous vous éloignez de la caméra. Bref, hormis le plaisir de pouvoir apaiser ses nerfs virtuellement, les scènes d'affrontement sont de véritables corvées.

L'avis de Neo Alex

Dans le domaine des Survival-Horror, Illbleed est vraiment un titre très original. Malheureusement, sa jouabilité un peu particulière déroutera certainement les amateurs de la saga des Resident Evil. Les bonnes idées ne manquent pas avec l'utilisation des différents sens du personnage pour détecter les pièges, mais on s'ennuie ferme au bout d'une quinzaine de minutes. Mieux que Evil Dead, mais moins bien que D2 !

75 %

15 Graphismes

La modélisation des visages est jolie, mais ne cherchez pas dans le détail : mains et articulations sont grossièrement designées. À première vue, on reconnaît dans le style graphique d'Illbleed un peu de celui de Blue Stinger ainsi que de D : des personnages tout en volume mais lissés et un peu fades en expressions. Côté décors, la 3D offre du relief, certes, mais à y regarder de plus près, une fois de plus, les formes font blocs.

15 Animation

Rien de particulier de ce côté-là. De toute façon, il n'y aura guère que votre personnage qui bougera dans des décors plutôt fixes dans l'ensemble.

15 Son

Des bruitages surprenants qui vous mettent bien dans le bain et des musiques d'ambiance honnêtes. Mis à part peut-être celle de l'intro, définitivement inappropriée.

14 Jouabilité

La compréhension des menus ne pose pas de problème, mais le système même du jeu demeure un peu compliqué au premier abord. La prise en main du personnage ne se compliquera qu'en phase de combat, où vos déplacements et actions s'averront relativement aléatoires. Les angles de caméra ont bénéficié d'un soin tout particulier : c'est en ce point que Blue Stinger avait porté préjudice à Climax.

12 Durée de vie

Six mondes de durée respective correcte : rien à redire ; malheureusement, l'intérêt même du titre se révèle fortement amoindrie par une répétition trop rébarbative de vos actions tout au long de votre progression.

En Conclusion

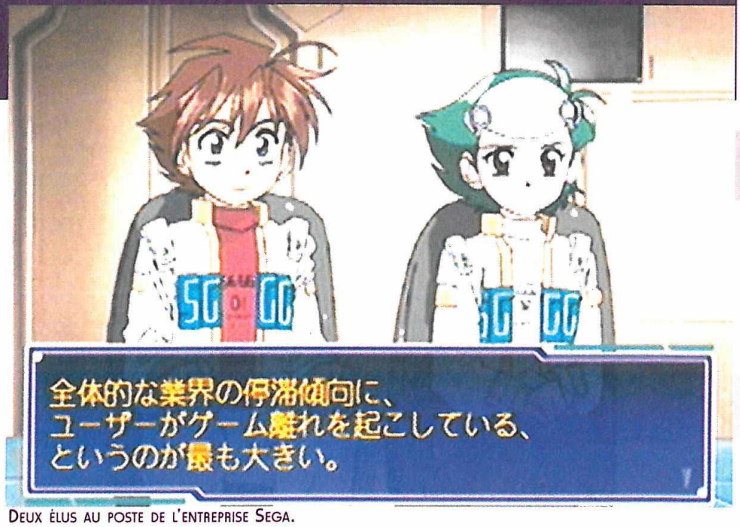
De l'originalité à revendre, mais une jouabilité trop instable et un intérêt trop pauvre : Illbleed se voulait prometteur mais il a en un sens un peu gâché ses chances. À quel genre il appartient ? Pas au survival en tout cas, puisqu'il ne vous fera peur que par effet de surprise et non de par son atmosphère...

80%

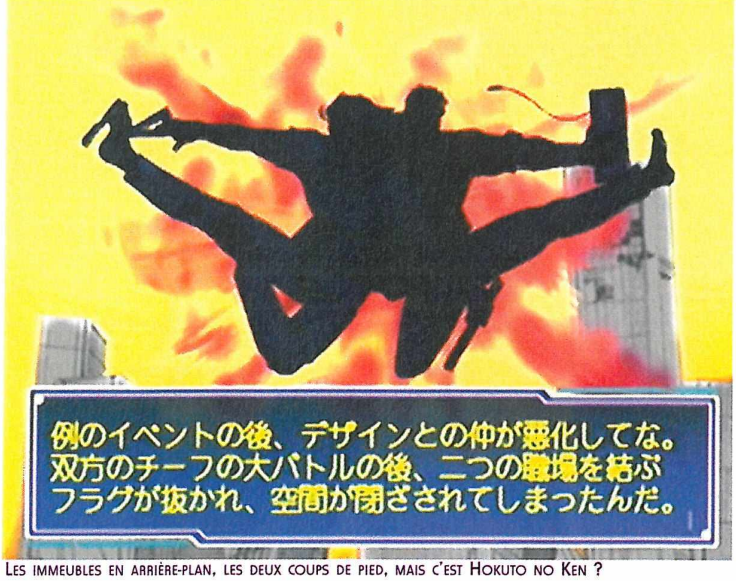
IMPORTS

Segagaga

Voilà un genre de produits qui amuse sans passionner les joueurs, hors japonais. Mais il est enfin disponible et je me devais de prendre en main l'entreprise Sega afin de redéfinir le sens du mot marketing. À commencer par une demande aux différents programmeurs de nous sortir une suite aux Panzer Dragoon, Street of Rage, Dragon Force et autres Scud Race. Franchement, il y a de quoi faire sur une telle bécane. Bien entendu, j'éviterais de ressortir des daubes comme Fighting Vipers 2 pour éviter le bide mondial, et je ne proposerais jamais un add-on de Daytona USA, mais bien le second opus disponible en arcade. Bienvenue dans l'univers mégalo.



Deux élus au poste de l'entreprise Sega.



Les immeubles en arrière-plan, les deux coups de pied, mais c'est Hokuto no Ken ?

Beaucoup de parlote pour pas grand-chose. On appréciera la présence de voix digit'.

C'est beau un monde qui bouge

Vous êtes avide de pouvoir ? Le dernier titre signé Sega aurait pu réaliser votre rêve... Mais il aurait fallu une équipe talentueuse à la tête de ce projet bien compliqué. Alors qu'il aurait dû exploser les records de vente au Japon, car ils sont friands de ce style de jeux, il a été mal noté dans les différentes revues de presse et descendu par les consommateurs. J'avoue ne pas m'y être attaché, malgré mon esprit décalé et loufoque. Alors, à quel public est-il destiné ?

Nobody baby

Les graphismes sont catastrophiques, on se croirait revenu à l'époque de la Saturn. Même si je ne me permettrais jamais de critiquer une aussi bonne console, je rappelle que nous sommes en 2001, et sur un produit nouvelle génération. Vous croiserez des êtres difformes et pixellisés dans un immeuble peu aguicheur. Les différentes salles ne sont pas immenses et nous faisons le tour des buildings assez rapidement. Vous devrez défier les programmeurs éparpillés dans différents endroits. J'en profite pour vous dire que les combats sont bien nazes. Même si vous progressez comme dans un RPG au niveau de l'expérience, des magies et dans la façon d'attaquer, rien n'est présent pour plaire au public moyen. Vous ferez face à des personnes bien laides et devrez les éliminer en leur donnant des ordres. Coupez le son rapidement, au risque d'être sourd pour le restant de votre vie. Mais nous savons pertinemment que les compositeurs de Sega sont plutôt mauvais (Virtual On 2, Daytona USA, Virtua Tennis, Fighter, Soccer).

Pourquoi un tel massacre ?

Bonne question. Pourtant, les idées sont bien présentes. L'introduction nous plonge dans un univers comique et on s'imagine déjà patron de la firme. On retrouve nos deux boss de Golden Axe, les héros sont attachants, le principe est excellent, mais ça s'arrête là. À croire que la programmation de ce Sega Gaga n'aura pris au final que trois jours.

Kyo

L'avis de Titia

Mmm, comment dire ? Même un énergumène de poison de Kyo passionné par ce genre de titre débile n'y a pas trouvé son compte. Sega Gaga, c'est mignon dans son principe et son design manga, mais ça s'arrête là parce que d'une maniabilité insupportable à un concept de jeu zéro, eh bien, on aurait presque envie de donner une petite pièce : finalement, Sega Gaga, c'est un peu comme la tête du Tuco à son arrivée à la rédac' le matin...

35 %

Les ennemis ne payent pas de mine et sont plutôt simples à abattre.

Développeur / Editeur : Sega - Genre : simulation - Dispo : mai en jap

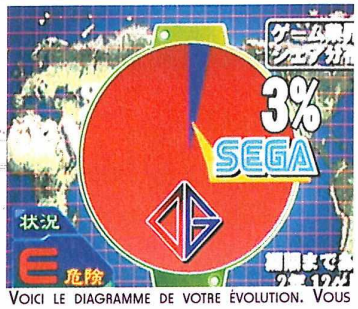
ON AURAIT PU S'EN PASSER

Même s'ils semblaient amusants en photos dans les différents magazines japonais, les combats sont plus ennuyeux qu'autre chose. Les ennemis sont plus désolants que comiques, et l'on ne rentre guère dans l'esprit des programmeurs.

Voilà la tête que vous ferez en jouant au jeu.

UN INTÉRIEUR PEU CONVAINCANT

Vous voici au sein de l'entreprise Sega. Comme il fait bon se retrouver dans l'une des plus grandes entreprises de jeux vidéo. Hélas, je ne pensais pas que les bureaux seraient autant en bordel. Bref, vous évoluerez dans les différents buildings et devrez apprendre à gérer votre firme préférée. Remarquez la tonne de Dreamcast, il faudra faire en sorte de toutes les vendre.



Voici le diagramme de votre évolution. Vous débutez à 3 %.

Vous pourrez acheter de nouvelles armes et protections. Remarquez la veste de Ryo sur la gauche.

10 Graphismes

En dehors de l'introduction plutôt amusante, le reste ressemble plus à de la Saturn (même si cette dernière nous a montré bien mieux avec certains produits).

– Animation

Vous en avez d'autres des questions... ?

07 Son

Une catastrophe qui aurait mieux fait de ne jamais voir le jour.

17 Jouabilité

Il est simple à prendre en main, cela nous fait trois points positifs (avec l'idée de départ du jeu et l'introduction).

01 Durée de vie

Le temps d'y jouer, une heure. Même le test était de courte durée, alors que je l'avais prévu sur six pages. Normal, je l'attendais !

En Conclusion

Je suis réellement navré d'avoir à mettre une aussi mauvaise note. Nombreux seront les gens qui me prendront pour un dingue, à la limite de l'anti-Sega, mais ils n'auront qu'à l'acheter !

43%

IMPORTS

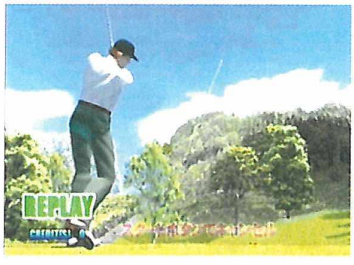
Sports Jam

Sega est décidément un spécialiste des compilations de sport. Déjà sur Saturn, on avait pu apprécier de grands titres comme Winter Heat et Athlete Kings. Pour la Dreamcast, c'est le moyen Virtua Athlete 2K qui tenta de ranimer le flambeau de l'effort sportif auprès de joueurs qui semblaient jusque-là plus intéressés par les nouveaux épisodes de la série des Track & Field. Aujourd'hui, l'éditeur / constructeur fait dans l'originalité avec Sports Jam, encore une compilation, mais bien plus fun qu'à l'habitude...

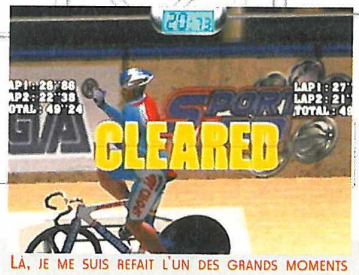
Ce présentateur me rappelle un personnage nommé Max Headroom.

GOLF : UN SACRÉ SWING

Là encore, ce sont deux épreuves qui attendent les amoureux du green. Dans Near Spin Contest, il s'agit de réussir son swing et de placer sa balle le plus près possible du drapeau. Plus difficile, Putter Match vous demandera de putter votre balle jusqu'au trou en essayant de suivre au mieux les aspérités du terrain pour grappiller des points supplémentaires.



Voici ce qui se passe lorsque l'on s'essaye au mode Network.



Là, je me suis refait l'un des grands moments des Jeux Olympiques de Sydney.

Le système de lancer est tellement bien pensé, que de nombreux jeux de basket devraient l'utiliser.

Développeur : WOW Editeur : Sega - Genre : Sport - Dispo : Jap

SOCCER (FOOTBALL) : DEVENEZ LE NOUVEAU ZIDANE !

Ah, voilà qui s'adresse un peu plus aux joueurs européens que nous sommes ! Dans Long Shot, il faudra montrer que vous êtes capables de marquer des coups francs dignes de notre stratège français. L'une des épreuves les plus sympa du jeu. Dans Direct Ace, il faudra tenter une reprise de volée pour inscrire un maximum de points. Très dure à réussir, cette épreuve est particulièrement difficile.

Comme d'habitude dans les compilations, votre réussite sera classée par une lettre.

En route pour la victoire !

Je dois dire que j'attendais avec une certaine impatience la sortie de cette compilation atypique. D'abord pour l'originalité du regroupement de sports comme le football, le basket-ball, le base-ball, le tennis ou le golf, et ensuite pour sa réalisation enlevée. Il faut dire que dans le domaine, Virtua Athlete 2K nous avait laissés sur notre faim. Mais cette fois, Sega a misé à fond la carte du fun. Et c'est tant mieux !

Des épreuves qui donnent envie

Dans cette compilation, vous trouverez 8 sports différents (basket-ball, football américain, soccer, tennis, hockey sur glace, cyclisme, base-ball et golf) répartis en 12 épreuves. Maintenant, n'allez pas me demander pourquoi certains sports ont été privilégiés par rapport à d'autres. Au départ, vous aurez le choix entre un mode Arcade et un mode Original. Pour l'Arcade, on fait dans le classique avec une petite compétition présentée par un fêlé du ciboulot. Ici, il s'agira de triompher de quatre épreuves au choix pour parvenir jusqu'à la récompense suprême, une magnifique coupe en or virtuelle. Plus intéressant, le mode

Eh voilà, votre brave Neo Alex termine encore premier !

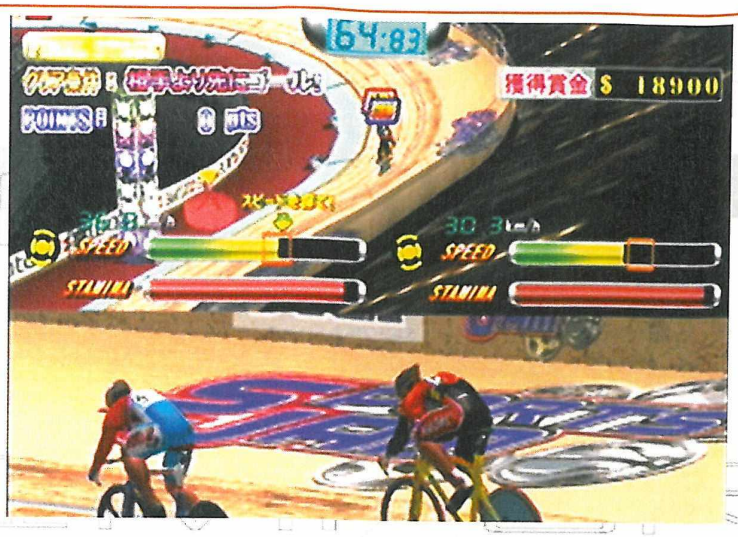
Vous le constatez, il y a bien 12 épreuves.

BASE-BALL : UN BON COUP DE BATTE

Ici, pas de prise de tête, le but est de renvoyer la balle le plus loin possible. Pour cela, il faut suivre les mouvements du viseur et frapper au bon moment. Une barre de puissance apparaît alors. Il faut donc appuyer à répétition pour la faire grimper le plus rapidement possible. Très réussie, cette épreuve aurait dû être utilisée pour World Series Baseball 2K1, ça l'aurait rendu plus accessible aux néophytes.

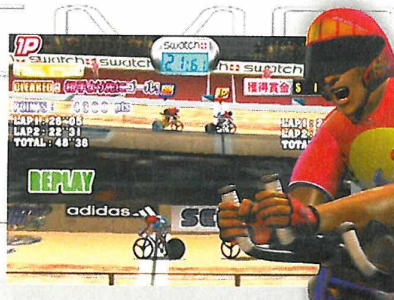
BASKET-BALL : LE ROI DU PANIER

Une seule épreuve pour ce sport qui fait la gloire des sportifs américains de la NBA. Cette épreuve, c'est le tir à 3 points, l'arme ultime des meilleures équipes. Le déroulement s'effectue à la manière des épreuves du même type que l'on pouvait déjà trouver sur des titres comme NBA 2K1 sur Dreamcast et NBA Pro'99 sur PlayStation. Assez simple, cette épreuve ne demande qu'un brin de réflexes. À vos paddles !



CYCLISME : SUCE-MOI LA ROUE

Avec Fastest Sprinter, il faudra reproduire le même exploit que nos petits Français à Sydney en devenant le roi de la piste. Cette épreuve s'apparente beaucoup à celles que l'on peut trouver dans Track & Field. Il faudra d'abord doser son effort pendant deux tours, avant d'appuyer comme un malade sur le bouton d'action dans le dernier tour. Visuellement sublime, Fastest Sprinter est un vrai régal à deux en écran splitté.



TENNIS : LA BALLE AU BOND

Inutile d'imaginer trop d'épreuves pour ce sport, elles ne supporteraient pas la comparaison avec le magnifique Virtua Tennis ! Avec Computer Receive, vous devrez renvoyer la balle tout en visant la bonne direction. Le but final étant de réussir à enchaîner les points jusqu'à un smash de toute beauté. Ce n'est pas ce qui se fait de mieux comme épreuve dans Sports Jam, mais on s'amuse tout de même. Et puis, c'est l'occasion de manier une fille, un avant-goût de ce qui nous attend dans Virtua Tennis 2 (ah, ma mignonne petite Martina Hingis !).

Original se décompose en deux catégories : le «Dreamcast Mode» et le «Your Original Mode». Le premier vous permettra de monter votre propre compétition, alors que le second consiste à essayer toutes les épreuves les unes derrière les autres. Avant chaque épreuve, une courte vidéo vous montrera la bonne manipulation à effectuer. Une initiative qui ravira les novices du pad.

Bon, d'accord, mais...

Dès la première épreuve, on se rend compte que les graphismes sont vraiment de bonne facture. La 3D est réussie, le niveau de détails appréciable et l'animation assez fidèle à la réalité. Ce qui est appréciable, c'est que chaque épreuve se révèle plutôt spectaculaire. On n'a jamais l'impression d'assister tout le temps aux mêmes gestes (ce qui se révèlerait assez répétitif dans un jeu de ce style). Malheureusement, ce confort visuel a tout de même un prix. En effet, il est impossible de jouer à plus de deux simultanément. Remarquez, il n'était possible de jouer à plusieurs que sur quelques épreuves dans Track & Field et dans Virtua Athlete 2. C'est d'ailleurs toujours le cas pour Sports Jam. Seules des épreuves comme le football américain, le cyclisme ou le hockey sur glace se sont vues dotées d'un écran splitté.
Honnêtement, même si Sports Jam peut se révéler lassant seul, à plusieurs, vous en aurez pour un bout de temps. Voici donc encore un excellent titre pour la Dreamcast. Youpie !

Neo Alex

L'avis de Kyo

Voilà un titre que je n'attendais guère, et pour cause, j'y avais joué en arcade et je ne lui ai jamais trouvé un quelconque intérêt pour un portage sur console de salon. Mettre cinq francs, à la rigueur, le payer 500 pour l'avoir à la maison, pas question. Il aurait proposé une option Quatre joueurs qu'il serait remonté dans mon estime.

78%

FOOTBALL AMÉRICAIN : PAS DANS LA FINESSE

Deux épreuves permettront aux fans de la NFL de prouver qu'ils ont les doigts aussi solides que les muscles de leurs idoles. La première, c'est The Kicker. Là, vous devrez bien viser pour placer un Field Goal. La seconde, c'est Touchdown Derby. Une véritable épreuve de force dans laquelle il faudra appuyer comme un malade pour pousser un bélier, avant de réceptionner correctement une passe et d'inscrire un magnifique Touchdown.

HOCKEY SUR GLACE : GARE À LA CROSSE

L'un des sports favoris de nos amis Yankees fait un passage en force dans Sports Jam, avec deux épreuves : Puck Rally et Hardest Save. Heureusement, ce sont deux des meilleures épreuves du jeu. La première est un affrontement entre deux hockeyeurs qui se renvoient le palet dans le but de s'inscrire un but. Pour Hardest Save, vous jouerez le rôle du gardien de but devant empêcher le palet de rentrer dans la cage. Le problème, c'est que vous êtes rapidement mitraillés de toutes parts.

17 Graphismes

S'inscrivant dans la lignée d'un Virtua Striker 2 ou d'un Virtua Tennis, on a droit à des graphismes d'un excellent niveau. Les athlètes sont assez réalistes, et sur un grand écran, on en prend plein les mirettes. Pas mal !

16 Animation

Pas de gros bug d'affichage, une animation des plus véloces et des athlètes qui se meuvent avec un réalisme digne d'une retransmission télévisée, on peut dire que les programmeurs de chez Sega ont vraiment fait du bon boulot. Voilà qui fait plaisir à voir !

14 Son

Comme d'habitude dans ce type de productions, les musiques sont bateaux au possible (comprenez par là : «énervantes» à souhait !). Seuls les bruitages parviennent à relever le niveau. Tant mieux, il aurait été dommage que le jeu voit sa note chuter à cause de musiques «chiatiques» (désolé Céline, mais si tu avais entendu ça, tu aurais certainement utilisé un terme aussi virulent que moi !).

16 Jouabilité

C'est vrai, la prise en main varie d'une épreuve à l'autre, mais honnêtement, cela reste accessible au plus grand nombre. Et c'est tant mieux ! En effet, Sports Jam n'est jamais aussi bon que lorsqu'on le pratique à plusieurs lors de soirées bien arrosées (ndc : imaginez-vous que le lendemain de l'une de ces dites soirées, Neo tentait de nous faire croire que la Dreamcast donnait accès à plusieurs écrans. Voilà voilà...). La difficulté étant paramétrable, ne venez pas vous plaindre !

15 Durée de vie

Étant donné la nature radicalement inédite des différents sports employés pour les épreuves, on s'ennuie moins à pratiquer seul Sports Jam que n'importe quelle autre compilation Olympique. À plusieurs, vous risquez de vous régaler pendant un bon moment.

En Conclusion

Sports Jam est un très bon jeu, l'un des meilleurs jamais sortis sur la Dreamcast dans le domaine sportif. Bien que pouvant se révéler répétitif lorsqu'on le pratique seul, il devient indispensable pour ceux qui ont l'habitude d'organiser des tournois entre potes. Vive la Dreamcast !

85% seul — **90%** à plusieurs

Spider-Man

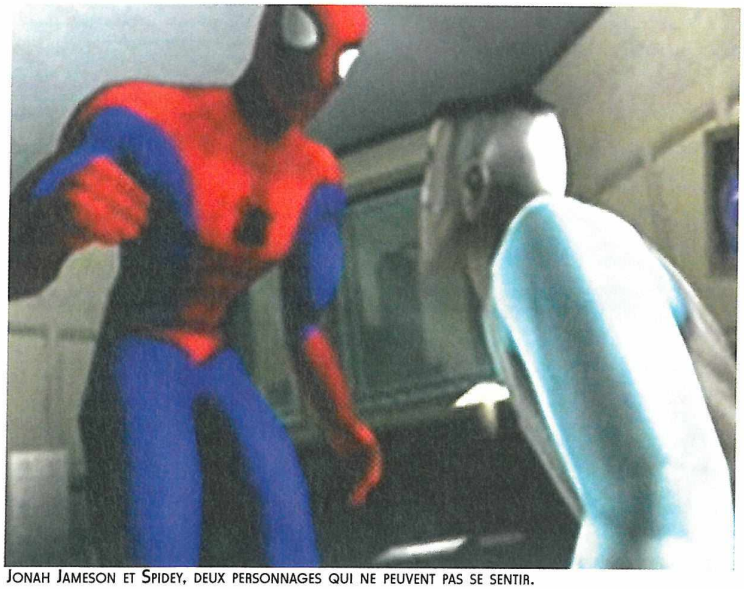
Après de multiples previews, revoici Neo Alex sur le test de Spider-Man. Je vous l'avais promis ! Et croyez-moi, je ne le regrette pas. En tant que fan de comics, j'ai passé quelques heures formidables à diriger ce célèbre super-héros dans une aventure extraordinaire. C'est en toute objectivité que je vous annonce que ce titre est l'un des meilleurs du genre sur la Dreamcast. Donc, si vous êtes en manque de jeux, vous savez ce qu'il vous reste à faire ! Moi, je vais tâcher de vous décrire au mieux ce qui a pu me plaire dans ce jeu édité par Activision...

LE SENS D'ARAIGNÉE RÉAGIT TOUJOURS POUR VOUS PRÉVENIR D'UN ÉVENTUEL DANGER.

Allez hop, entrons dans le vif du sujet, et attaquons directement par le premier niveau. Après un magnifique écran de loading en forme de Comic, on assiste à une petite cinématique en images de synthèse dans laquelle le Dr Otto Octavius, alias Octopus, donne une conférence de presse pour présenter son dernier projet scientifique. C'est alors que Spider-Man débarque dans la salle et saccage tout. Oui mais voilà, Spider-Man, c'est moi ! (ndc : tu parles de la fois où tu as débarqué en collants turquoise à la rédac ?) Se pourrait-il que l'infâme Octopus soit derrière tout cela ? Pour le découvrir, je vais devoir l'affronter. Mais il ne sera pas le seul danger de cette étrange aventure. En effet, voilà qu'un étrange gaz jaune se répand dans les rues de la ville, subterfuge habile des programmeurs pour masquer un léger brouillard déjà présent sur la version PlayStation. Mais soyez patients, nous reviendrons un peu plus tard sur ce point. Rapidement, me voici propulsé sur les toits d'un New York en proie à la panique. Profitant de la confusion, une bande de criminels travaillant pour Octopus décide d'attaquer la Banque Nationale. Et c'est parti, désormais, plus rien ne pourra m'empêcher de devenir le plus grand super-héros de l'univers Dreamcast... (ndc : Ah d'accord, tu voulais dire quand tu as mis ton casque de Pokémon et que tu sautais en criant «Baboulischibouzouuuuk»)

C'est le premier pas qui compte

Première constatation, les graphismes ont bénéficié d'un petit lifting appréciable qui justifient un peu la différence de puissance existant entre la PlayStation et la Dreamcast. Toutes les structures sont lissées (un peu comme si on les avait fait passer au Bleemcast !), et on notera la disparition de quelques petits bugs graphiques qui handicapaient légèrement la version PlayStation. Bien sûr, nous sommes loin du formidable travail effectué par Eidos sur la version Dreamcast de Soul Reaver (un des meilleurs jeux que j'ai jamais testés dans Dreamzone), mais c'est pas si mal ! Dans ce premier niveau, nous sommes guidés par la voix de Stan Lee en personne (j'espère que vous êtes bons en anglais !), le créateur de Spider-Man. Des petits points d'interrogation bleus vous apporteront une aide appréciable pour progresser tout en apprenant à maîtriser notre Tisseur. Les commandes sont simples : un bouton pour sauter, un bouton pour les coups de poing, un autre pour les coups de pied, un bouton pour lancer votre toile au sol, la gâchette de droite pour la lancer en l'air et celle de gauche pour utiliser le viseur. À signaler qu'en appuyant simultanément sur le coup de poing et la toile, vous pourrez projeter vos adversaires. Dernière petite particularité, lorsque vous êtes au sol et que vous utilisez votre toile, en combinant cette action avec une direction du pad, vous donnez une certaine forme à cette dernière (gants protecteurs, boule assommante, bouclier et jet). Rien de bien compliqué ! Après quelques minutes, vous vous balancerez d'immeuble en immeuble avec plus de grâce qu'un Tarzan de liane en liane. Vous verrez, ce personnage dis-



JONAH JAMESON ET SPIDEY, DEUX PERSONNAGES QUI NE PEUVENT PAS SE SENTIR.

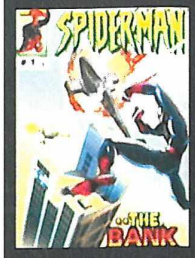
VOUS LE SAVEZ SI VOUS ÊTES UN FAN DU COMIC BOOK, PETER PARKER EST SPIDER-MAN.

LA MENACE DU SCORPION

DOTÉ D'UNE ARMURE PROTECTRICE EN TITANE ET D'UN DARD ÉNERGÉTIQUE, LE SCORPION EST UN ADVERSAIRE REDOUTABLE. IL N'EST PAS TRÈS INTELLIGENT, PAS TRÈS RAPIDE, MAIS PEUT FAIRE TRÈS MAL ! C'EST LE PREMIER BOSS DU JEU, ET COMME DANS N'IMPORTE QUEL JEU D'ACTION, VOUS DEVREZ TROUVER UNE TACTIQUE POUR EN VENIR À BOUT SANS PÉRIR. AVANT DE L'ATTEINDRE, IL VOUS FAUDRA TRAVERSER UNE BONNE PARTIE DE LA VILLE ET TOUT FAIRE POUR ARRIVER AU DAILY BUGGLE AVANT LE SCORPION. VOUS NE VOUDRIEZ TOUT DE MÊME PAS QUE CE BON VIEUX J. J. JAMESON PASSE DE VIE À TRÉPAS.

Développeur : Neversoft/Treyarch - Editeur : Activision - Genre : Beat'em all -Dispo : dispo US

LA BANQUE EST ATTAQUÉE !



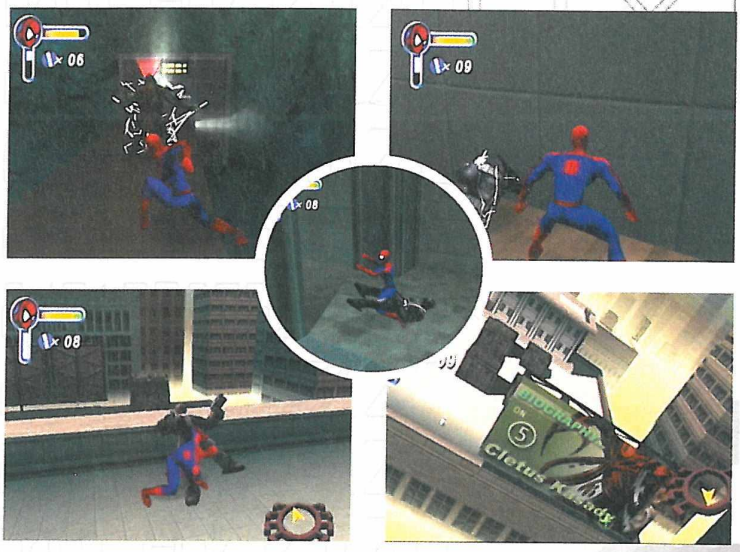
Comme tout bon super-héros qui se respecte, vous devrez protéger les innocents d'odieux criminels qui ne rêvent que de faire fortune. Cette fois, ils s'attaquent à la banque nationale de la ville de New York. Profitant de la panique provoquée par l'étrange gaz jaune du Dr Octopus, ils pensaient pouvoir se remplir les poches en toute impunité. Malheureusement (pour eux !), c'était sans compter sur le Spectaculaire Spider-Man ! Heu... dites, je crois que Spider-Man... C'est vous !

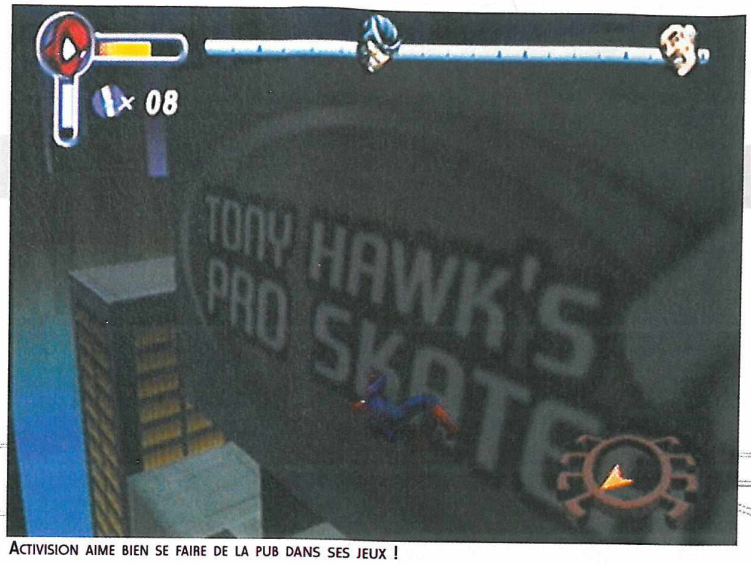
LA GRANDE ÉVASION

Comme il fallait s'y attendre, Jameson vous fait passer pour un criminel aux yeux de la police. Il va falloir fuir d'immeuble en immeuble en évitant les nombreux agents de police. Mais ce n'est pas tout, puisque des hélicoptères de combat viendront encore corser l'affaire. Mitrailleuses, lance-roquettes, tout l'attirail du parfait spécialiste en dératisation. Si cela ne vous suffit pas, sachez que vous aurez aussi droit au sniper de service. Ah ce jeu, quel bonheur !

QUEL TALENT !

Spider-Man est un héros aux talents multiples. Ses pouvoirs d'Araignée lui confèrent la possibilité d'adhérer à n'importe quelle surface, une force surhumaine pour vaincre facilement une horde de méchants, une agilité redoutable pour bondir telle une panthère et un sens d'araignée qui l'avertit du moindre danger. N'oublions pas d'évoquer sa toile miraculeuse qui lui permet de paralyser et d'emprisonner un ennemi, de se balancer d'immeuble en immeuble, de se protéger les poings, de s'abriter derrière un bouclier... Vous le voyez, les utilisations sont nombreuses et chacune vous permettra de progresser dans le jeu.





Activision aime bien se faire de la pub dans ses jeux !

pose d'une incroyable panoplie de mouvements. Elle vous sera d'ailleurs bien utile.

Une aventure... SUPER !

Bon, trêve de bavardages ! Passons aux choses sérieuses en nous rendant jusqu'à la banque. Quelques jets de toile, quelques gardes assommés, et nous voici sur le toit du précieux immeuble. Pas le choix, il faut y pénétrer par les gaines d'aération. Heureusement, Spidey peut adhérer à n'importe quelle surface. Et c'est tant mieux, car il faudra surprendre tous ces affreux criminels avant qu'ils n'abattent un otage (la mission serait alors à refaire). Pour ce faire, le fin du fin consiste à utiliser la gachette de gauche et le viseur pour lâcher un jet de toile capable de paralyser la plus vile des crapules. Ce petit aspect stratégique vient s'ajouter aux nombreuses séquences de plates-formes et à la baston omniprésente qui parsèment chaque niveau de jeu. Un mélange idéal pour éviter toute notion de répétitivité. Les plus maladroits seront ravis d'apprendre que l'on peut sauvegarder après chaque niveau.

Pour les boss, il faudra faire preuve de stratégie. Ils ont tous un point faible. Le tout, c'est d'arriver à le trouver ! Et si vous avez peur que l'aventure soit trop courte, sachez que vous affronterez tous les plus grands méchants de l'univers de Spider-Man : Octopus, Venom, Le Scorpion, Le Rhino, L'Homme-Lézard... Vous allez en avoir du travail !

En conclusion, pas de doute, nous sommes en face d'un très bon jeu qui mérite toute votre attention. Certes, il est loin d'être aussi beau que Rayman 2 ou Shenmue, mais il plaira certainement aux fans de Comics. Les autres se doivent de l'essayer, histoire de ne pas finir idiots.

Neo Alex (qui vous avait bien dit que ce serait un bon jeu !)

Voici le Dr Octopus, l'un des pires ennemis de Spider-Man.

Eh oui, c'est bien la Fantastic Four Plazza, QG des célèbres 4 Fantastiques !

N'hésitez pas à ramasser ce type d'option, c'est vital pour progresser.

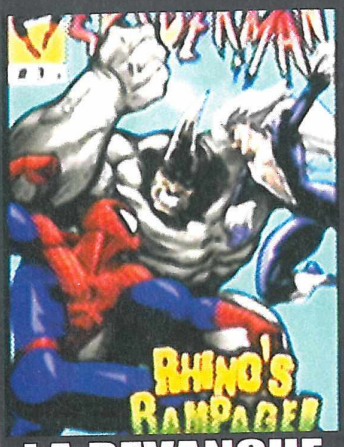
L'avis de Tuco

La version Dreamcast de Spiderman est similaire à la version déjà sortie sur PlayStation. Les seules différences notables sont le lissage des textures et une nette amélioration graphique. Sinon le jeu reprend les aventures du tisseur de toile héros de bande dessinée appartenant à l'univers Marvel. Vous y retrouvez toutes les attitudes et les pouvoirs de l'homme-araignée. Ce n'est pas une révolution, mais c'est sympa, détendant, et les fans du héros seront les plus ravis.

90 %

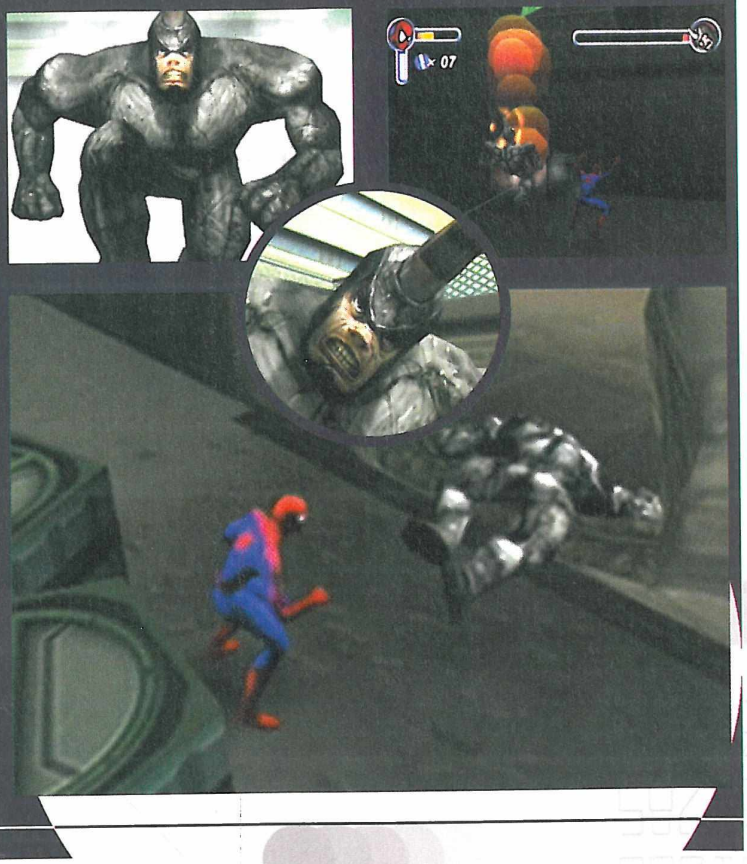
LES SUPER-AMIS

Pour respecter au maximum l'univers de notre brave tisseur, les programmeurs de chez Neversoft ont intégré de nombreuses private-jokes et autres guest-stars. Ainsi, vous apercevrez l'immeuble des 4 Fantastiques, celui du Daily Buggle (siège de J. J. Jameson) ou une pancarte publicitaire vantant les mérites d'un livre écrit par le maléfique Ravage. Vous aurez le privilège de bavarder avec des super-héros comme la Torche Humaine (alias Johnny Storm), Daredevil (l'avocat Matt Murdock, un ami de Peter Parker), et la Chatte Noire (la délicieuse Félicia Hardy, ex-compagne de notre tisseur). Encore un des points forts de ce jeu.



LA REVANCHE DU RHINO

Aussi gros que bête, le Rhino est malgré tout un adversaire redoutable. Mieux vaut ne pas se retrouver face à sa corne ! Pour le vaincre, inutile de songer à le frapper, sa peau en cuir de rhinocéros est bien trop épaisse pour vos petits poings. Servez-vous de votre tête ! Bon, allez, je vous donne un indice. Esquivez-le en sautant, et utilisez les pylônes électriques pour lui balancer quelques millions de volts. Après ça, je vous garantis qu'il sera aussi doux que l'agneau qui vient de naître !



VENOM IS BACK !

Le plus puissant et le plus vicieux des ennemis de Spidey semble ici bien décidé à lui faire vivre une journée d'enfer. Course-poursuite sur les toits de New York, bagarre sur le toit d'un métro, partie de cache-cache dans les égoûts, rien ne vous sera épargné. Intelligence, efficacité et réflexes seront exigés pour tenter de survivre à cette avalanche d'épreuves qui rappellent plus les 12 travaux d'Hercule que les Jeux Olympiques. Mais bon, après tout, c'est ce qui fait le charme de la vie d'un super-héros. Si cela ne vous convient pas, vous pouvez toujours retourner tricoter auprès de votre grand-mère !

15 Graphismes

Bon, d'accord, ça équivaut à une version Bleemcast de Spider-Man, mais c'est assez beau graphiquement ! La 3D est lissée et on reconnaît bien chaque personnage et lieu provenant de la BD d'origine. Les programmeurs ont d'ailleurs su utiliser avec intelligence l'une des composantes du scénario pour expliquer le léger brouillard présent dans le jeu.

15 Animation

Rapide et fluide, elle ne souffre que peu de critiques. C'est vrai que les ennemis ne sont jamais bien nombreux à l'écran, mais bon, c'est pas mal. Le Spider-Man est plus vrai que nature dans ses mouvements.

15 Son

On retrouve le vieux générique du dessin-animé, ce qui est vraiment sympa. Malheureusement, les musiques employées tout au long du jeu n'atteignent pas la même qualité. Pas grave, de nombreuses voix digitalisées viennent égayer la partie.

17 Jouabilité

Trois niveaux de difficulté permettent à cet excellent titre de plaire au plus grand nombre, de le rendre accessible aux plus doués, comme aux néophytes. La prise en main est assez accessible, et vous prendrez un plaisir certain à contrôler la mascotte de la Marvel dans cette fantastique aventure.

16 Durée de vie

Une action variée, de nombreux niveaux et une difficulté bien dosée, c'est du tout bon !

En Conclusion

Derrière son air de jeu Bleemcast, Spider-Man s'impose, aux côtés de Zombie Revenge et Sword Of Berzerk, comme l'un des meilleurs beat'em all, toutes consoles confondues. Jouable, long, fun et plutôt agréable à l'œil, Spider-Man fait partie des bons titres du moment.

90%

Cardcaptor Sakura Tomoyo No Video Daisakusen

Eh vlan ! Je n'imaginais guère le trouver au rayon occasion de ce cher Patrick. Dommage, il me faut donc le tester car certaines personnes se doivent de connaître le potentiel du dernier Sega, conversion d'une série phare de Clamp adulée par des millions de jeunes adolescents boutonneux et des gosses au primaire. Anton doit être déçu de ne pouvoir le tester pour sa fille, il me fallait lui rendre ce petit service («sévice» ?). Je prends donc mon courage à deux mains, deux pieds, deux couilles et nous sommes partis pour deux pages de non-information (qui a dit comme d'habitude ?).

Voici le seul écran coloré du jeu en dehors des différentes vidéos.

Sakura, c'est aussi un mini-jeu de Tetris assez naze.

Chaque mission débute par un petit texte explicatif bidon.

KERO NO BAKA

Voici donc l'ami de Sakura, l'ours en peluche. Ce dernier vous donnera un avis sur les clichés que vous aurez capturés pendant la mission. Kero est son nom, baka en japonais se traduit par imbécile, d'où le titre de mon thème. Et franchement, il a une tête de con.

Du Clamp en 3D, c'est pas gagné.

La petite Sakura se préparant à battre un boss.

Un choix plus qu'étonnant

Alors que les nombreuses conversions de séries japonaises proposent des styles plutôt intéressants (combat avec DBZ ou Yu Yu Hakusho, RPG avec Magic Night Rayearth ou encore une fois Dragon Ball), les derniers en date sont complètement ratés. À commencer par Ah ! My Goddess en jeu, qui est une belle catastrophe et celui que j'ai en main aujourd'hui même, Cardcaptor Sakura. Devoir prendre des photos de la jeune imberbe sur trois stages est loin de déplacer les foules en délire sur plus de cinq mètres. Navré pour le terme employé juste au-dessus... Bref, je ne peux le conseiller aux simples fans qui risquent de débourser 500 francs pour trente minutes de jeu, mais à ceux qui ne regardent plus leurs dépenses et qui cherchent la moindre rareté.

Graphiquement

C'est une catastrophe. Bourré de bugs en tout genre, les couleurs sont fades comparées à la série et le choix de la 3D est ridicule. Surtout si l'on imagine à la place de cette monstruosité un petit RPG en 2D très coloré à la manière d'un Legend of Mana ou encore du Rayearth sur Saturn. Les programmeurs ont donc tout à revoir et peuvent même réapprendre le métier.

Dans l'ensemble

Avec une durée de vie de quelques minutes, des graphismes bidon et un style de jeu pitoyable, on fait face à l'un des produits

Développeur : Sega Rosso - Editeur : Sega - Genre : catastrophe naturelle - Dispo : Jap

SAKURA SOUS TOUS LES ANGLES

Voici le but du jeu, vous devez prendre un maximum de photos de la jeune Sakura sur plusieurs stages. Pour être plus précis, il y a trois stages plus un en bonus. C'est court, c'est bien naze et c'est réservé aux jeunes fanatiques. Même les graphismes ne sont pas terribles.

nippons les plus mauvais de sa génération. Même si l'ajout de nombreuses vidéos et d'un jeu à la Tetris était à la base une bonne idée, l'ensemble est gâché par une réalisation plus qu'amatrice et une ambiance loin de valoir celle de la série. Mon texte étant assez mal écrit, je préfère m'arrêter, au risque d'ennuyer le lecteur, chose qu'Alex arrive à faire sans aucun mal.

Kyo (le Jap qui murmurait à l'oreille des crevettes)

Vous pourrez revoir toutes les vidéos du jeu dans le menu des bonus.

SHAME ON YOU

Voici deux petites photos qui vous montrent la réalisation détestable du jeu. Chose qui ne se remarque pas en jouant, mais que l'on découvre en prenant les photos pour le test. C'est bourré de bugs.

10 Graphismes

C'est assez moyen. Sans parler du style de Clamp qui ne passe absolument pas au format 3D. De plus, les couleurs pétantes de la série laissent place à du gris terne.

12 Animation

On s'en passera.

17 Son

Si vous aimez la série, vous devriez adorer.

18 Jouabilité

Un bouton pour les photos, deux pour tourner la caméra de droite à gauche.

0 Durée de vie

On en fait trop vite le tour et les trois stages se terminent en quinze minutes. À moins de vouloir découvrir tous les bonus cachés, vous risquez de le revendre le jour même de votre achat.

En Conclusion

Sega abuse, Sega se fout de notre gueule et des fans de la série. Le style employé pour cette conversion est très mal choisi. Je pense que vous auriez préféré un RPG ou un digital comics. Aussi naze qu'Ah Megamisama (Ah my Goddess).

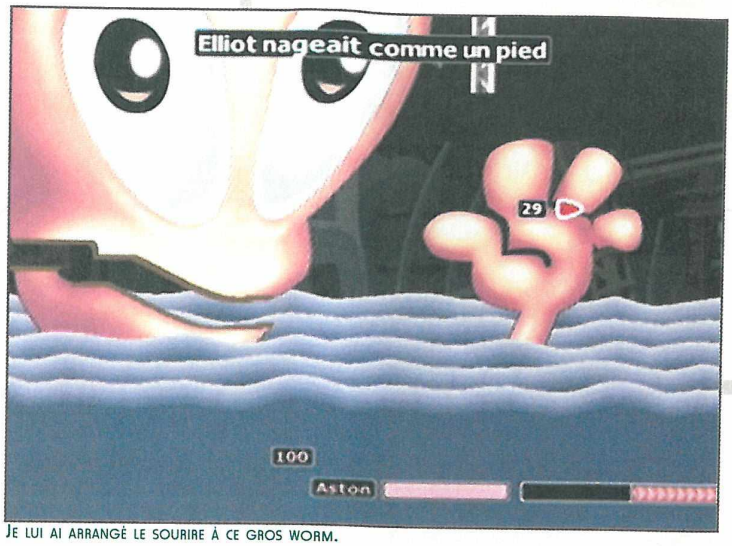
34%

Worms World Party

UN PETIT VERS DE TERRE, COMME ÇA, ÇA PARAÎT MIGNON TOUT PLEIN ET EMPREINT DE FRAGILITÉ. UN PETIT VERS DE TERRE, QUAND IL VOUS REGARDE AVEC SON AIR DÉNUÉ D'EXPRESSION ET SES YEUX VITREUX CACHANT UN GRAND VIDE CÉRÉBRAL, ON LUI DONNERAIT LE BON DIEU SANS CONFESSION. OUI, MAIS ÇA, C'ÉTAIT AVANT EARTHWORM JIM, ET SURTOUT C'ÉTAIT AVANT WORMS. MAINTENANT, LES VERS DE TERRE, ILS SORTENT LEUR CAPE ROUGE ET LEURS COLLANTS BLEUS ET POUR EN COUPER UN EN TROIS AU COUTEAU SUISSE COMME QUAND ON ÉTAIT MÔME, EH BIEN, FAUDRA PRENDRE DES COURS AVEC STALLONE...

LE P'TITANIC...

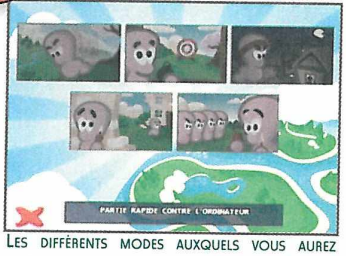
Editeur :	Virgin
Concepteur :	Team 17
Type :	action / réflexion
Nb de joueurs :	1 à 4
Sortie prévue :	dispo



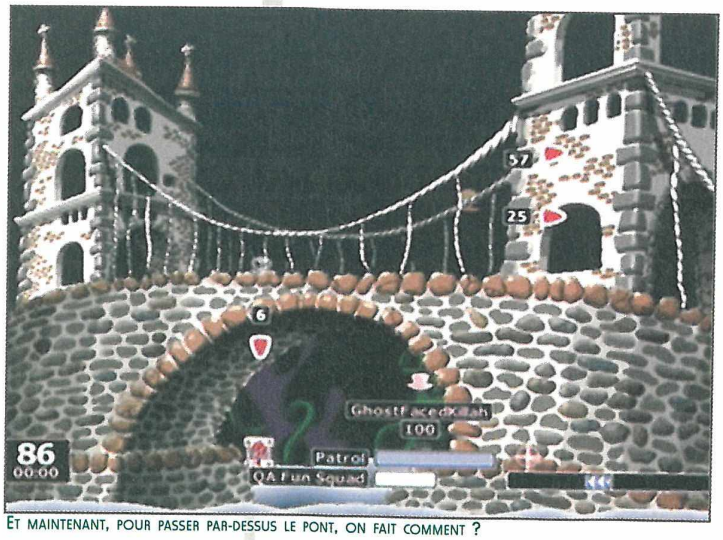
JE LUI AI ARRANGÉ LE SOURIRE À CE GROS WORM.

Worms, c'est tout un mythe décliné en une vaste étendue de titres en tout genre sur l'éventail de supports le plus diversifié qui soit. Derrière ce phénomène dévastateur s'impose un maître du jeu vidéo du début des 90' : la Team 17. Revenez un instant sur l'époque Amiga et vous vous souviendrez certainement d'un Alien Breed, entre autres, qui décape de loin toutes les versions jamais inspirées de la saga légendaire des Aliens. Mais revenons-en à nos vers de terre. Le principe est simple : sous vos ordres, une horde de vers de terre armés jusqu'aux dents ; face à vous, une horde de vers de terre armés jusqu'aux dents. Au tour par tour, fidèle à vos positions, vous avez donc à votre disposition l'arsenal le plus loufoque qui soit, du putois fumigène au classique bazooka, en passant par des outils plus pragmatiques tels que foreuse ou téléporteur. Votre stratégie, il va falloir l'édifier dans le même esprit que celle d'un Lemmings à la différence qu'ici, votre adversaire vous prépare lui aussi quelque plan démoniaque. Pour cette version World Party, le online est à l'honneur. L'intérêt résidant justement dans le mode Multijoueurs, vous serez contents, donc, d'apprendre que vous pourrez désormais accéder à une gigantesque 1ère Guerre mon-

VOUS NE SEREZ PAS TROP DÉPAYSÉS...

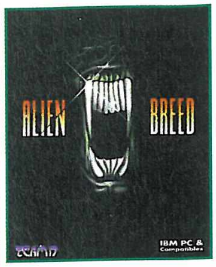


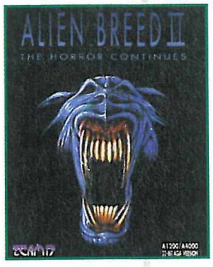
LES DIFFÉRENTS MODES AUXQUELS VOUS AUREZ ACCÈS...

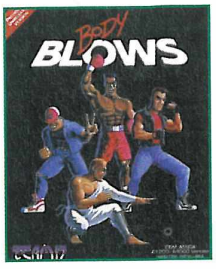


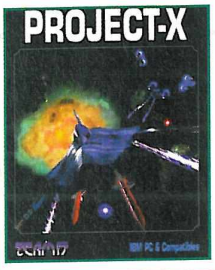
ET MAINTENANT, POUR PASSER PAR-DESSUS LE PONT, ON FAIT COMMENT ?

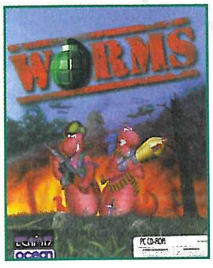
Team 17 over the 90'

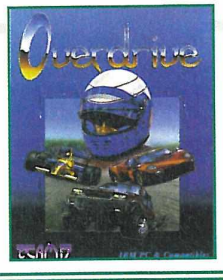












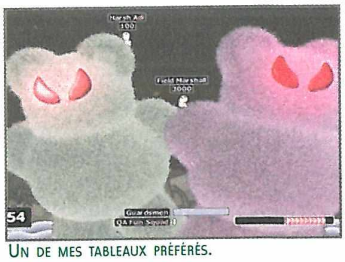
Un peu plus de 10 ans de cuvée derrière elle et pourtant, la Team 17 n'a pas attendu le nombre des années pour créer d'excellents millésimes. C'était évident, je ne pouvais définitivement pas passer sur l'occasion de vous remémorer les quelques merveilles des temps passés estampillées Team 17. Et a priori, Alien Breed tient, à mon goût tout du moins, la tête de peloton. Ambiance et bruitages oppressants, labyrinthes grouillants d'aliens, courses contre la montre, progression à deux en équipiers... : aaah, je l'entends mon vieil Amiga 500+, il m'appelle et je vous laisse en proie à quelque autre souvenir nostalgique de Body Blows...

diale du vers de terre. Les hostilités sont ouvertes. Les caractéristiques de cette version Dreamcast ? 40 missions en solo, 20 niveaux en training, un mode Tournoi et plus de 55 armes à votre actif, modes inédits Wormpot, Fortress, Bully et Goliath : votre PC vous en offrira plus mais la différence est infime. Ai-je besoin après tout ça de vous parler de qualités techniques tout à fait secondaires pour un titre d'un tel intérêt ? Design cartoon, ambiance et musiques délirantes, cinématiques mythiques : Worms n'a de défaut que son genre pour ceux qui n'en sont pas friands. Les autres ont déjà revêtu leur uniforme camouflé et se préparent à vous dédicacer l'un de ces petits moutons à compte à rebours explosif ou encore une méchante taupe-chercheuse... Œil pour œil, dent pour dent : en ligne !

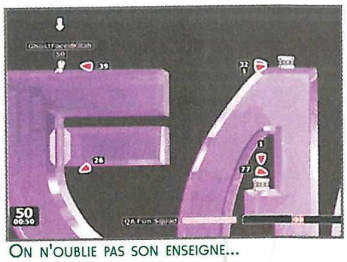
Titia

Le genre de tableau qui donnera du fil à retordre...

Ici, il vous faut viser juste...



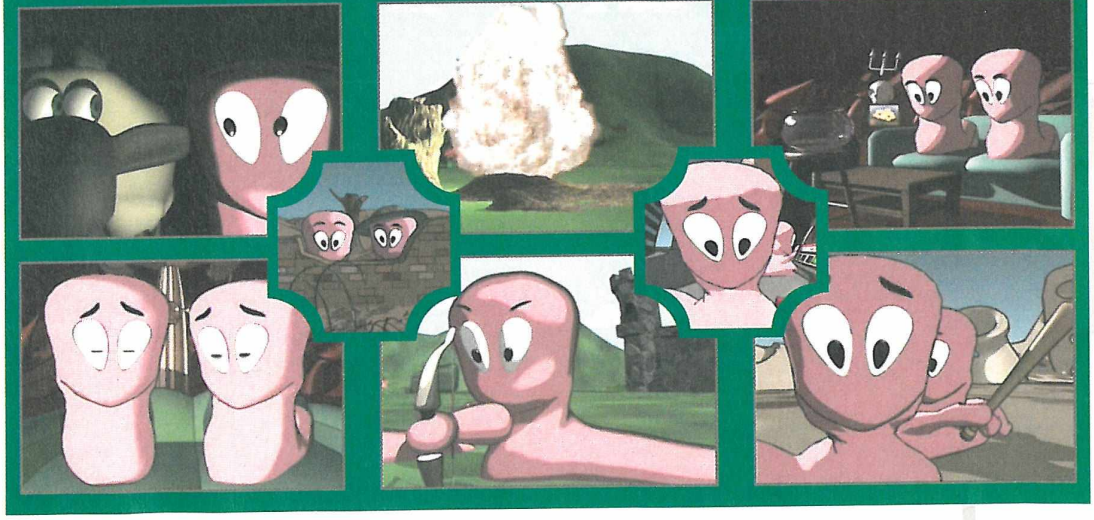
Un de mes tableaux préférés.



On n'oublie pas son enseigne...

En vers et contre tous...

Voici un attrait que la saga tout entière nous a traditionnellement inculqué : le mini-sketch / cinématique vous présentant les déboires de nos petits vers de terre en guerre. On pourrait croire en résumé à quelque épisode du coyote malchanceux tant leurs stratagèmes sont fourbes et tant ils se retournent contre eux. Peut-être vous donneront-ils en tout cas quelques bonnes idées pour votre passage à l'action. À retenir notamment le coup bas suivant : si Worm ennemi infiltré en profondeur il y a, dans ce cas, rencontre inopinée avec bombe taupe il y aura...



13 Graphismes

Ce n'est pas son point fort, mais ce n'est pas non plus ce qu'on lui demande... Un design dessin animé, rien de plus.

14 Animation

Les explosions de Worms sont assez fluides et quelques éléments virevoltent au vent en fond d'écran. Mis à part ça, c'est plutôt calme...

17 Son

De très bons thèmes musicaux en accord avec les différentes missions, et des voix dignes de celles des Lemmings...

16 Jouabilité

Vous aurez peut-être un peu de mal à assimiler les différentes armes dans les débuts, mais l'automatisme vient vite...

18 Durée de vie

Il y a de quoi faire avec la pléiade de missions en mode Solo, Multi-joueurs ou On-line qui vous est proposée. Une durée de vie qui n'égale pas toutefois la version PC.

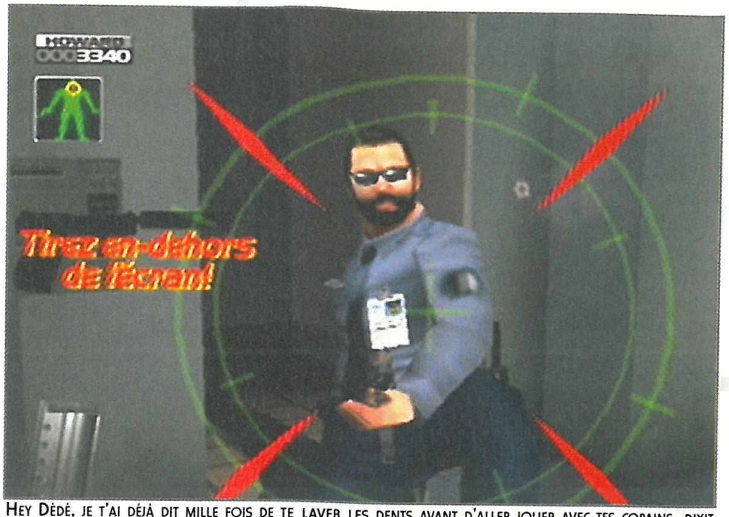
En Conclusion

Un concept qui ne vieillit pas : on ne peut décidément pas dénigrer un titre qui plaît encore à tant de monde, même s'il a un peu tendance, en un sens, à trop se recycler. Cette fois-ci, avec l'occasion de l'ouverture du marché on-line, ce nouveau Worms n'est pas de trop, alors profitez-en : ce n'est pas tous les jours que le multi-joueurs est aussi bien desservi.

90%

Confidential Mission

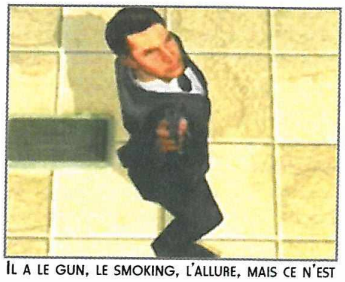
Rien de tel qu'un petit Shoot à l'écran pour bien décompresser. Sans être une véritable révolution, Confidential Mission se place là dans le genre. Bien rythmé, enlevé et avec un scénario à tiroir, il n'est pas dénué d'intérêt. Le gun de la Dreamcast est suffisamment précis pour s'amuser sans s'énerver, et même si quelques défauts ici ou là pointent le bout de leur nez, l'ensemble vaut le coup qu'on s'y arrête le temps d'un test.



HEY DÉDÉ, JE T'AI DÉJÀ DIT MILLE FOIS DE TE LAVER LES DENTS AVANT D'ALLER JOUER AVEC TES COPAINS, DIXIT KYO

Un scénario classique

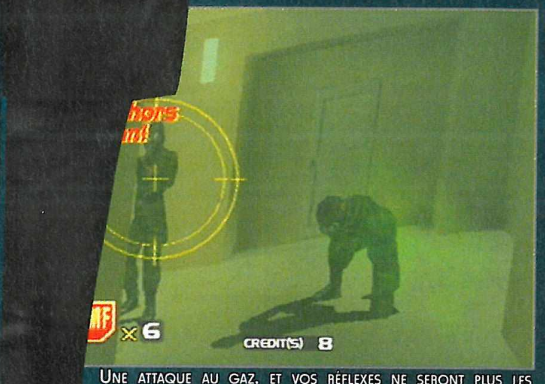
Vous voilà dans la peau de deux agents secrets dont l'objectif principal est de tirer sur tout ce qui bouge de vermine terroriste interplanétaire. Le petit dernier de Sega ne fait pas dans la dentelle, normal, c'est le jeu qui veut ça. Le héros que vous incarnez aurait aussi bien pu s'appeler Victor, Nettoyeur. Parce que de la vermine à nettoyer, il va y en avoir ! Les ennemis prennent l'apparence de bandits en treillis, de faux flics déguisés, et les boss ont fait une razzia (notamment le premier) dans la garde-robe d'Al Capone. Ils sont riches et variés, et n'hésiteront pas à utiliser tous les moyens possibles et inimaginables pour vous rayer définitivement de la carte. Couteaux, grenades, missiles, lance-roquettes, à bord d'un tank, d'un hélicoptère ou en scooter des neiges, la variété n'a pas été un vain mot pour les développeurs.



IL A LE GUN, LE SMOKING, L'ALLURE, MAIS CE N'EST PAS BOND.

Même si le scénario est cousu de fil blanc et n'est pas d'une originalité sans faille, il a le mérite d'exister. Des scènes cinématiques en temps réel s'intercalent entre les phases de jeu, sans pour autant que le rythme ne soit altéré. Elles précisent certains éléments de la progression et ponctuent les différents aspects que le fil conducteur de l'intrigue peut prendre. En effet, entre deux combats acharnés, une mini-épreuve pointe le bout de son nez. Et de votre réussite ou votre échec (souvent il ne vous sera demandé que de la vitesse et de la précision) dépend la suite des événements. Et en chaque fin de tableau, un boss de fin de niveau essaiera de vous faire passer de vie à trépas, fou furieux que «le petit personnel» ne soit pas parvenu à remplir

C'EST LE CALME AVANT LA TEMPÊTE.



UNE ATTAQUE AU GAZ, ET VOS RÉFLEXES NE SERONT PLUS LES MÊMES.

VOS ENNEMIS PEUVENT SE PRÉSENTER DANS VOTRE LIGNE DE MIRE (NON, PAS LA STATION TITIA) DANS N'IMPORTE QUELLE POSITION.

IL FAUT ÊTRE VIGILANT, LES ATTAQUES ENNEMIES PEUVENT VENIR DE N'IMPORTE OÙ.

Editeur :	Sega
Concepteur :	Hitmaker
Type :	Shoot
Nb de joueurs :	2
Sortie prévue :	Dispo

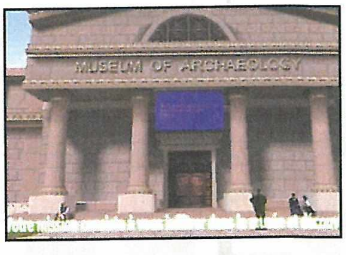
MISSION FINESSE

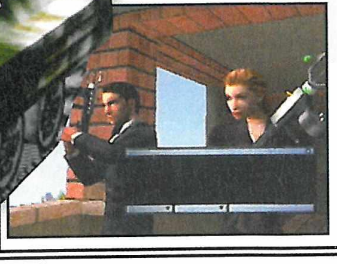
ON NE VA PAS Y ALLER PAR QUATRE CHEMINS. DANS CONFIDENTIAL MISSION, IL N'EST PAS QUESTION DE TRACTATIONS, DE NÉGOCIATIONS OU DE POURPARLERS, IL S'AGIT SIMPLEMENT DE TIRER DANS LE TAS. VOTRE ENNEMI APPARAÎT, ON AJUSTE ET ON TIRE SANS RÉFLÉCHIR. DE TEMPS EN TEMPS, DANS CE BORDEL INCOMMENSURABLE, IL FAUT QUAND MÊME SE RÉSERVER UNE PETITE MARGE, PARCE QUE LES CIVILS ONT LA FÂCHEUSE TENDANCE DE POINTER LE BOUT DU NEZ JUSTE SOUS VOTRE ARME, ALORS QUE DANS LE MÊME TEMPS DEUX TERRORISTES VIDENT LEUR CHARGEUR DANS VOTRE DIRECTION. IL VAUT MIEUX NE PAS L'ÉLIMINER, LE PRIX À PAYER SUR VOTRE BARRE DE VIE SE FERAIT TOUT DE SUITE SENTIR. SINON VOUS L'AUREZ COMPRIS, FINESSE N'EST PAS VRAIMENT LA CARACTÉRISTIQUE PREMIÈRE DU JEU. ON TIRE DANS LE TAS ET ON PASSE AU TABLEAU SUIVANT.

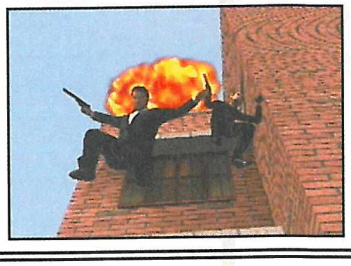
MÊME EN TENUE DE CUISTOT, IL NE PERD PAS LE NORD NOTRE AMI.

CINÉMA CHEZ SOI

AU FUR ET À MESURE QUE VOUS AVANCEZ DANS LES PARTIES, LES PHASES DE JEU SONT ENTRECOUPÉES DE PHASES CINÉMATIQUES EN TEMPS RÉEL. CES DERNIÈRES RELATENT ET DÉVELOPPENT UN PEU PLUS LE SCÉNARIO (QUI ON VOUS L'ACCORDE N'EST PAS CE QU'IL Y A DE PLUS INTÉRESSANT DANS LE TITRE) ET FONT RÉFÉRENCE À DES CLASSIQUES DE L'ACTION DU CINÉMA OUTRE-ATLANTIQUE. JAMES BOND POUR LE SMOKING, CERTAINES ARMES ET PLUSIEURS SITUATIONS. ON PENSE À PIÈGE À GRANDE VITESSE POUR LA SÉQUENCE DANS LE TRAIN, ET ON NE PEUT S'EMPÊCHER DE PENSER QUE L'ATTAQUE DES MOTOS-NEIGE EST UNE SORTE D'HOMMAGE À 58 MINUTES POUR VIVRE. L'ANIMATION EST CORRECTE ET S'IMMISCE PARFAITEMENT DANS LE FEU DE L'ACTION. L'APPARITION DE DEUX BANDES NOIRES ET LE FAIT QUE VOUS NE PUISSIEZ PLUS TIRER SONT LES SEULS REPÈRES POUR MIEUX LES APPRÉCIER. EN TOUT CAS, ÇA REPOSE LE DOIGT PENDANT QUELQUES INSTANTS.

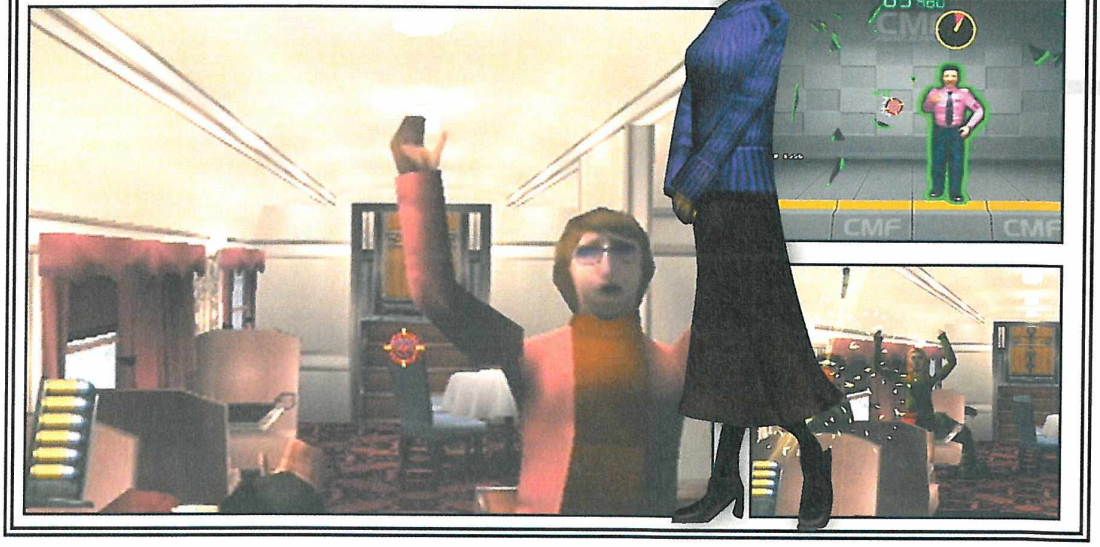






SE METTRE EN JAMBE

AVANT DE PARTICIPER À UN EFFORT SPORTIF OU À UN CHALLENGE PHYSIQUE DIFFICILE, ON A L'HABITUDE DE DIRE QU'IL FAUT QU'ON SE METTE EN JAMBE, MAIS DANS CONFIDENTIAL MISSION C'EST PLUTÔT LE DOIGT QU'IL FAUT ÉCHAUFFER. CAR AU BOUT D'UN MOMENT, ON FATIGUE. LE MODE TRAINING EST JUSTEMENT LÀ POUR SE FAMILIARISER AVEC LES COMMANDES. IL PERMET D'UNE PART DE VÉRIFIER QUE LE CALIBRAGE DU GUN EST LE BON, ENSUITE IL NOUS FAMILIARISE AVEC LE GENRE DE TIR ET DE SÉLECTION QU'IL VA FALLOIR FAIRE DURANT LES DIFFÉRENTES PARTIES. EN TOUT CAS, IL CONFIRME PLEINEMENT QUE JOUER SANS UN GUN APPROPRIÉ EST UNE MISSION QUASI IMPOSSIBLE.



ON SE DEMANDE VRAIMENT CE QU'IL FAIT LÀ CELUI-LÀ.

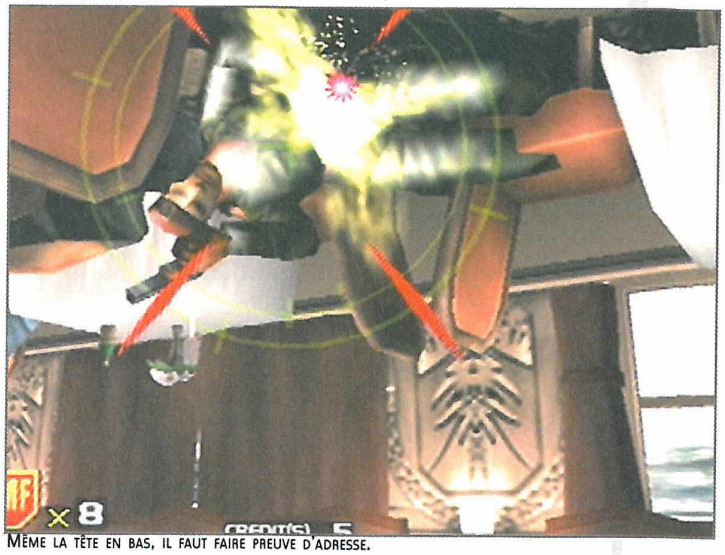
cette basse besogne.
Graphiquement, il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Si on est obligé de reconnaître que les décors sont bien réussis, il n'en va pas de même pour la modélisation des différents personnages qui se pointent pour vous faire la peau. Les détails se comptent sur les doigts d'une seule main, et les expressions sont plus celles de robots que de véritables êtres humains (a contrario, House Of The Dead II nous avait plus impressionnés au niveau des détails). Les couleurs se tiennent et les cinématiques sont du même acabit que l'ensemble. (stop, alerte, désolé de cet intermède, mais alors que j'étais en train de me consacrer pleinement à ce texte, Kyo m'interpella : «hey, hey, hey, hey, Tuco ? - Oui !, répondis-je. - Comment tu traduirais to manege en français ?, poursuivit-il. - Diriger, gérer, pourquoi ?» Mais ma réponse ne semblait pas le satisfaire. «Ça va pas dans mon texte, c'est pas ce que je voulais dire. J'ai le mot en anglais, mais en français, ça va pas...». Vous l'aurez compris, Kyo nous fait du Jean-Claude Van Damme. Il est comme ça notre rédacteur en chef, il pense en anglais, il écrit en français, il réfléchit en japonais, il se lave en grec, se mouche en italien et nous abreuve de conneries en patois norvégien). Le Gun est précis à partir du moment où vous l'avez correctement configuré, et shooter à n'importe quel endroit de l'écran n'est pas un problème. Si vous n'avez pas de gun, il sera bien difficile de parvenir à enchaîner les tableaux sans piquer dans les dix minutes qui suivent une gigantesque crise de nerf. La durée de vie ne dépasse pas les deux heures, mais ce n'est pas une surprise. Pour augmenter votre plaisir, il ne vous reste plus qu'à vous trouver un partenaire. Dans l'ensemble et dans le genre, Confidential Mission tient la dragée haute à Virtua Cop II, et a nettement plus de rythme et de pêche que la plupart des autres titres du même genre. Les amateurs ne seront pas déçus, et il ne tient qu'à vous que ce soft ne reste pas confidentiel.

El Tuco

L'avis de Neo alex

Confidential Mission était attendu au tournant. Les possesseurs d'une Dreamcast espéraient bien pouvoir ressortir leur Gun pour une petite séance de tir au couillon. Pour être honnête, Confidential Mission est un peu limité et devient même un brin répétitif au bout de quelques parties. Plus proche des Virtua Cop que des House Of The Dead, ce titre demeure néanmoins un excellent défouloir disposant d'une réalisation de qualité. Un bon achat pour les amateurs de Shooting Game !

88 %



MÊME LA TÊTE EN BAS, IL FAUT FAIRE PREUVE D'ADRESSE.

16 Graphismes

Les décors sont assez bien modélisés, mais on ne peut pas en dire autant des personnages. Même si certains sont assez réussis, la majorité n'est vraiment pas transcendante. La profondeur de champs est correcte, sans plus.

18 Animation

C'est fluide, c'est rapide, et la moindre erreur d'attention peut être fatale. Les séquences cinématiques sont en temps réel et s'incluent parfaitement dans les phases de jeu.

15 Son

Il n'y a vraiment pas de quoi se taper la tête contre le cabestan. La musique devient vite pesante et les bruits des différentes armes que vous pouvez utiliser sont acceptables, mais ne procurent pas de réelles sensations. On aurait aimé un peu plus de pêche.

17 Jouabilité

Ce n'est même pas la peine de vous lancer dans le jeu sans avoir un gun. La gestion au pad est beaucoup trop imprécise et accentuerait l'énervement latent chez le plus calme des moines tibétains. Un bon gun, pas trop près de l'écran, et le tour est joué.

14 Durée de vie

Tout dépend de vos affinités avec ce type de jeu. Avec le gun et à deux, on peut en tirer une certaine satisfaction, mais comme toujours, en moins de deux heures, les missions sont terminées et bien remplies. Il ne vous reste plus qu'à tester votre adresse dans tous les niveaux de difficulté que propose le titre.

En Conclusion

Dans sa catégorie, Confidential Mission est au-dessus de la moyenne. Sa durée de vie courte et ses graphismes moyens ne nuisent pas trop à l'ensemble, qui reste d'un très bon cru.

90% à deux avec le gun

70% seul

LE MAG 100% RPG

réservé aux passionnés de RPG, Survival Horror et Manga

Gameplay

PlayStation 1 & 2, PC, Dreamcast, Gamecube, Portables

Avril 2001 - Mensuel

Devil May Cry

On y a joué...

Rapport complet sur le meilleur jeu de la Ps2

Animation

Dossier Cowboy Bebop
Dossier Prophète des Temps modernes

Defender of the crown

Exclusif

l'un des meilleurs jeux Amiga prévu pour Ps2

Actualité

Les tests de Sakura Wars 3, Extermination, Genso Suikogaiden vol 1, Tsugunai etc...

Sakura Wars 3

Le dernier grand jeu de la Dreamcast...

Canada 8,95 $ Belgique 250 Fb. Suisse 9,50 Fs.

Groupe fjm Communication & Publications

EN VENTE ACTUELLEMENT

TIPS

Introduction

Kyo, le mois dernier, s'était largement épanché sur ses problèmes "érectibles" et son utilisation fréquente de Viagra. Ne comptez pas sur moi pour reprendre le flambeau. D'une part parce que je suis une fille, d'autre part, parce que je ne suis pas un garçon. La rubrique des tips est certainement la plus fastidieuse à faire, mais tellement salvatrice et source de bonheur pour la plupart d'entre vous. Bien sûr, nous sommes parfois amenés à l'utiliser nous-mêmes (du moins, je parle là pour le reste de l'équipe), mais jamais pendant que nous faisons un test. Elle servira à certains, ceux qui comme Kyo ou encore Neo Alex n'hésitent pas à se ruer dessus, et à d'autres moins. En attendant, je tiens à dire que si certains tips (très peu) reparaissent régulièrement dans Dreamzone, c'est pour la simple raison que l'actualité ne nous permet malheureusement pas de vous faire profiter de davantage de codes... Sur ce, bonne lecture aux fragiles du pad...

Titia

Capcom Vs SNK : Millenium Fight 2000

(Dreamcast/00/Euro)

Vous pouvez débloquer les 77 secrets de ce jeu en vous connectant au site japonais via l'option Network et l'adresse Homepage. Trouvez l'icône "Download" et téléchargez. Vous ne perdrez même pas vos meilleurs scores avec cette technique.

Ecco The Dolphin Defender of the future

(Dreamcast/00/Euro)

Carte active
Maintenez X (sonar) pendant un long moment.

Evil Dead

(Dreamcast/ 00/ US)

Commentaires
Chargez la partie et laissez passer la séquence d'intro. Sortez du jeu à l'écran Push Start.

Plus de champignons
Quand les champignons apparaissent, collectez-les, sortez de l'écran, puis retournez les prendre. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'ils n'apparaissent plus.

Gros Med-kit
Quand vous combattez un Deadite ou un Hellbilly, branchez votre tronçonneuse et frappez-les. Au bout d'un moment, Ash plante son arme dans les ennemis et la maintient. Prenez la hache et finissez-les pendant que la tronçonneuse est encore dans leur corps.

Metropolis Street Racer

(Dreamcast/00/Euro)

Kudos faciles
Trouvez une course où vous avez un temps au tour à battre. Battez-le au premier tour et continuez dans le second mais SANS le finir. Trouvez une grande ligne droite et élancez-vous à fond pour faire des dérapages au frein à main au bout. Vous gagnerez plein de Kudos quand vous entendrez le "Weih Hey". Terminez ensuite la course. Utilisez les jokers pour faire encore plus de Kudos. À San Francisco, vous pouvez vous faire jusqu'à 8000 Kudos en vingt minutes.

Space Channel 5

(Dreamcast/00/Euro)

Autre jeu
Finissez le jeu, puis chargez une partie sauvegardée et choisissez n'importe quel niveau. Le jeu commencera avec de nouvelles routes et une difficulté augmentée.

Fiery Ulala
Finissez avec un rang de 95 % ou plus pour jouer avec Ulala entourée d'une flamme violette.

Michael Jackson cameo
Vous le trouverez dans le dernier niveau.

Black/Matrix

(Dreamcast/00/Jap)

Maître secret
Faites X, Y, A, B, Start quand le texte japonais "Goshujinsama wo erande kudasai" apparaît.

Cannon Spike

(Dreamcast/00/US)

Nouveaux costumes
Allez sur Cammy et appuyez sur haut ou bas à l'écran de sélection du perso.

Mega Man et B.B. Hood
Appuyez sur gauche ou droite vers les bords à la sélection du perso.

Fighting Vipers 2

(Dreamcast/00/Euro)

Nouveaux costumes
Appuyez sur haut ou bas à la sélection des persos

Project Justice

(Dreamcast/00/Euro)

Jouer avec Burning Batsu
Sélectionnez le mode Story et jouez avec Taiyo Gakuen. Faites perdre un round par Batsu contre Akira, Yurika ou Zaki. Lincyo remplacera Batsu après le match, et Burning Batsu apparaîtra dans le combat contre Vatsu.

Jouer avec Demon Hyo
Finissez le jeu avec toutes les écoles et toutes les fins.

Jouer avec Hyo Imawano et le Dark Side Student Council
Finissez le jeu en mode Story avec toutes les écoles normales. Hyo sera débloqué en Arcade Free Mode, Versus mode et Training. Le dark side student council sera débloqué en mode Story.

Jouer avec Kurow
Finissez le jeu avec le dark side student council

Jouer avec Powered Akira
Choisissez le mode Story et jouez avec Seijyun Syogakuen. Battez Wild Daigo sans utiliser de technique d'équipes.

Jouer avec Roy Bromwell et Tiffany Rose
Finissez le jeu avec la Pacific High School

Jouer avec vatsu
Finissez le jeu avec Gorin Koukou

Jouer avec Wild Gaido
Finissez le jeu avec Gedo KouKou

Jet Grind Radio

(Dreamcast/00/Euro)

Jouer avec DJ K
Choisissez Piranha et faites A, Y, X, X, B, Y pendant qu'elle danse.

Jouer avec Captain Onisima
Choisissez Tab et faites A, Y, X, X, B, Y pendant qu'elle danse.

Gang Love Shockers
Finissez tous les niveaux Shibuya-cho avec le rang Jet

Gang Noise Tank
Finissez tous les niveaux Benten-cho avec le rang Jet

Gang Poison Jam
Finissez tous les niveaux Kogane-cho avec le rang Jet

Goji Rokkaku
Débloquez tous les trois gangs et finissez les niveaux Grind City avec un rang Jet.

Pots (le Dog)
Débloquez les trois gangs et Goji. Après avoir fini le jeu, faites le niveau "Monster of Kogane" avant "Benten Boogie". Après avoir terminé les niveaux, un membre du Noise Tank vous défiera après le chapitre 2. Battez-le et vous pourrez jouer avec Pots.

Star Wars Demolition

(Dreamcast/00/US)

Invulnérabilité
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez RAISE_THEM à l'écran du Jedi Mind Trick.

Tous les coureurs
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez WATTO_SHOP à l'écran du Jedi Mind Trick.

Jeu au ralenti
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez LOW_MO_ON à l'écran du Jedi Mind Trick.

Mode Turbo
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez THROTTLEUP à l'écran du Jedi Mind Trick.

Armes à feu rapide
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez FIRERATEUP à l'écran du Jedi Mind Trick.

Faible gravité
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez LO_GRAV_ON à l'écran du Jedi Mind Trick.

Grande gravité
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez BFM_FEELIT à l'écran du Jedi Mind Trick.

Choisir son véhicule en multi-player
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez MULTI_CARS à l'écran du Jedi Mind Trick.

Option No Enemies en Battle mode
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez NO_BADDIES à l'écran du Jedi Mind Trick.

Courses et adversaires aléatoires
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez NO_PEEKING à l'écran du Jedi Mind Trick.

Voir les vidéos de victoire
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez MOVIE_SHOW à l'écran du Jedi Mind Trick.

Voir les vidéos de défaite
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez SAD_MOVIE à l'écran du Jedi Mind Trick.

Autre config du pad
Allez sur l'option "Preference" puis appuyez sur L+R. Entrez EXTRABUTTS à l'écran du Jedi Mind Trick.

Tamtel Shreej
Finissez le mode Tournoi avec au moins 10 000 crédits avec Boba Fett et Wade Vox.

Pugwis
Finissez le mode Tournoi avec au moins 10 000 crédits avec General Otto et Tia&Ghia.

Wittin
Finissez le mode Tournoi avec au moins 10 000 crédits avec Aura Sing et Quagga

Malakili
Finissez le mode Tournoi avec au moins 10 000 crédits avec Tamtel Shreej, Pugwis et Wittin.

Boushh, Darth Maul et Lobot
Finissez le mode Tournoi avec au moins 10 000 crédits avec Malakili

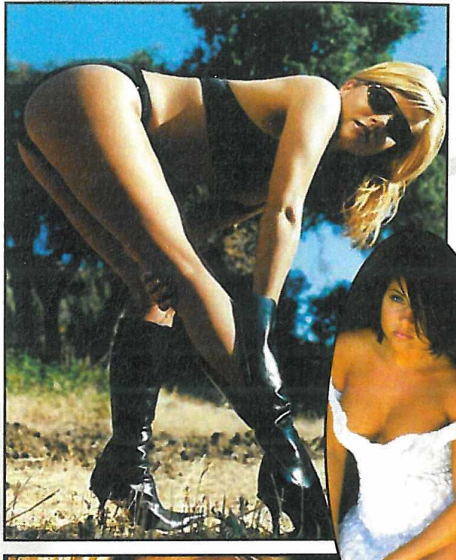
Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, c'est une Playnet très particulière ce mois-ci. Tel un ménestrel multicolore, Kyo s'est fendu d'un autoportrait (il fait comme Delon, il parle de lui à la troisième personne) pour essayer d'adoucir les mœurs de la rédac et avoir en exclusivité un échantillon des photos des prochaines Playnets. Armée de son petit banjo, coiffé d'un pot de chambre et chaussé de pompes à grelots vert et orange, il nous tint à peu près ce langage :

Le Kyo est une espèce très rare, rare, vous ne pouvez le trouver que dans les contrées vallonnées et enfoncées du sud du Sinaibwee. Difficile de le repérer avec sa fourrure de paillettes rose et de sky blanc. De plus, celui-ci ne se déplace jamais seul. Ces acolytes, Roger, Robert et Dédé, ne sont jamais très loin. Affreux, sales et méchants, ces derniers ont une affection toute particulière pour le cuir rance, la barbe drue et l'œil torve. De plus, le Kyo est spécimen migrateur très volatil, donc très difficile à suivre. Au bout de dizaines d'années de recherche et d'études statistiques sur sa façon de bouger, on arrive un peu mieux à cerner le Kyo. Il bouge à chaque date de carnaval d'autruches dans les grandes villes du monde entier, il affectionne tout particulièrement les lentilles à la compote de poire et ne chasse que la nuit dans des boîtes louches appartenant à la confrérie des gladiateurs roses. Il se parfume à l'extrait d'ail vanillé, dont les effluves font se décoller les papiers peints. Quand il est content, le Kyo, il pousse des petits cris de limace émasculée, et quand il est carrément heureux (en période de rut sauvage les soirs de rave party friponne dans les caves du Brown Finger), il bave en gloussant. Pour piéger idéalement le Kyo, il suffit d'avoir la photo d'une geisha en jupe et socquettes blanches, un Rpg pourri, ou bien tout simplement la photo de la Playnet, comme celle de ce mois-ci.

Salut à toi le chauffeur de tracteur, salut à toi l'endormi de la cravate, salut à toi le vigneron agile, salut à toi le fan d'Internet. Encore une fois nous n'avons pas pu résister à vous faire partager notre émoi face à la beauté féminine en général, et celle de deux comédiennes en particulier. La première, Tiffani, est une californienne pure souche et la seconde, Pénélope, nous vient tout droit d'Espagne. Ensuite, un site consacré au dernier film de Sam Raimi, The Gift, qui nous a non seulement plu pour sa conception, mais aussi pour son contenu. À ne pas manquer. Et enfin, comme vous en avez pris l'habitude depuis trois numéros, la Titia revendique son droit à afficher son goût prononcé pour la gent masculine, avec un nouveau Playboy déjanté. Et comme toujours, surfez, mais avec modem'ration.

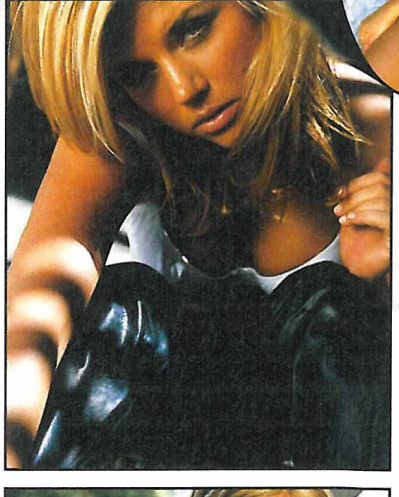
El Tuco

Tiffani-Amber Thiessen une belle histoire

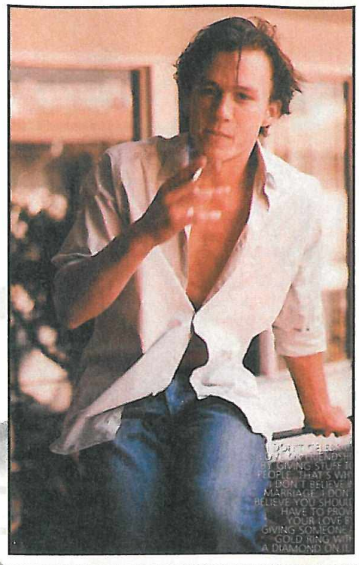


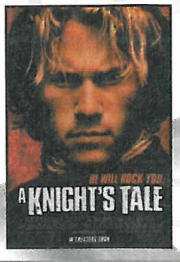
La belle Tiffani est née un 23 janvier 1974 en Californie, et dès son plus jeune âge, la comédienne aime bien qu'on la remarque puisque à 13 ans, elle est élue Miss Junior America. Si vous la connaissez aujourd'hui, c'est surtout grâce à la série tv Sauvés par le gong, où elle jouait Valérie, une garce de haut niveau. La série est arrêtée et la belle essaye de décoller au cinéma. En attendant de la revoir sur grand écran, ce site est une belle façon de la contempler et d'en apprendre un peu plus sur elle.

http : //www.resoftlinks.com/cs1/amberthiessen/default.asp



Indiana Kyo en quête de grâce

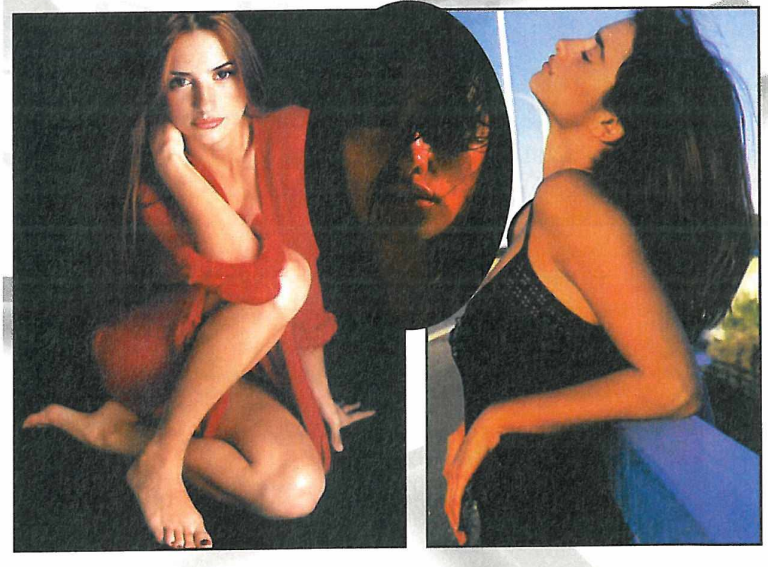


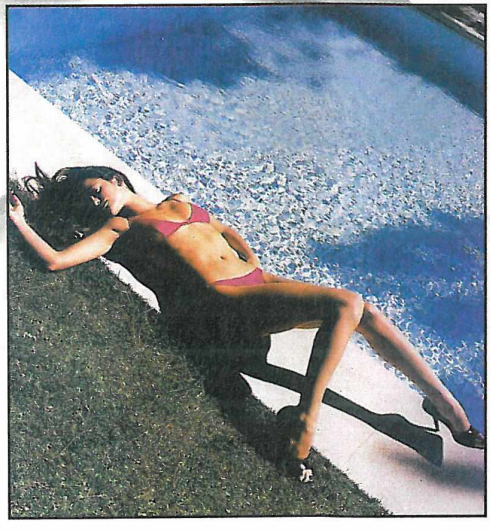


Bienvenue à vous toutes, femmes fragiles, femmes cerveau et femmes qui en ont dans le pantalon. Pourquoi, me direz-vous, faire des catégories quand bien même toutes ces vertus ne sont en aucune façon dissociables de la Femme ? Eh bien, parce qu'il y a bien une sous-variété qui l'est, justement. Mais faut-il en parler, alors qu'il est tout seul à y figurer ? Oui, le Kyo amateur de plastique masculine revendique son titre lui aussi, et ne manque pas une occasion de nous soudoyer, Céline et moi, pauvres petits anges que nous sommes. Cette semaine, nous avons donc été gâtées : nu sous son tablier version Gazon Maudit, il nous a concocté un petit plat de sa spécialité : émincés de Whiskas accompagnés de boulettes de pelouse mâchée et petits brocolis au fromage de Yack (c'est lui qui les a traits tout seul, comme un grand et sur les conseils précis et expérimentés de Neo pécore). Et ce n'est pas tout : le bougre a également adopté les talons compensés de 10 cm pour ne pas ressembler à passe-partout : un phénomène de mode qui va bon train dans les locaux de la rédac'... Bref, vous l'aurez compris, le Kyo peut toujours tenter de nous impressionner, il n'est rien qui puisse lui ouvrir les voix de la féminité... rien, si ce n'est peut-être un cerveau, mais dans ce cas, El Tuco et Neo peuvent d'ores et déjà prendre leur ticket eux aussi... Sur ce, notre petit playboy mensuel vous salue : lui aussi se réclame jeune talent du cinéma américain, et ce n'est pas que The Patriot qui vous le dira. Heath Ledger, c'est son nom, vous attend sur www.healthbaby.com.

Titia

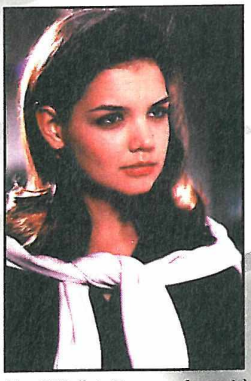
Pénélope olé olé !

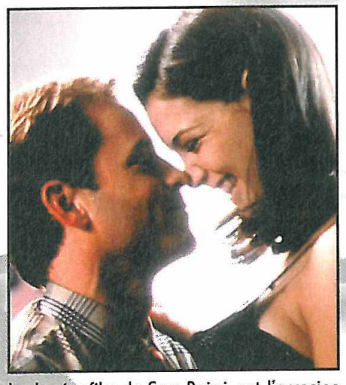




Hollywood n'aura pas mis longtemps pour se laisser séduire par le charme latino de la belle Pénélope Cruz. La comédienne d'origine espagnole avait déjà une carrière bien avancée en Espagne avant de succomber aux sirènes du cinéma américain. Cette année, on la retrouvera à l'affiche aux côtés de deux partenaires de choix : Johnny Depp et Tom Cruise. Ils ne sont pas les seuls à s'être laissé charmer par ses petits yeux noisette et son sourire malicieux. Ce site permet de découvrir une comédienne qui n'a pas fini de faire tourner les têtes.

un don du net





The Gift (Intuitions en français), le dernier film de Sam Raimi, est l'occasion de découvrir un site extrêmement bien fait. Il met en avant un par un les protagonistes du film, recrée l'ambiance particulièrement oppressante de ce dernier et propose une interface particulièrement bien conçue. L'ensemble est homogène et recèle aussi en son sein des biographies et filmographies de tous les comédiens et du réalisateur. Une adresse qui vaut largement le détour.

http://www.promountclassics.com/Thegift/Index.html

ANIMACTION

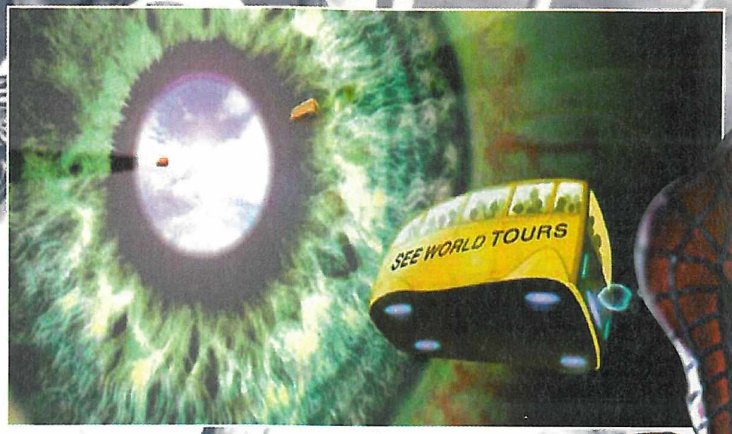
Le menu de ce mois-ci est assez copieux, avec des nouvelles de deux des films les plus attendus du moment, Planet Of The Apes et Spider-Man. Admirez ces photos, vous m'en direz des nouvelles. Si les séries TV et l'animation se font très discrètes, la bande-dessinée présente un intérêt indéniable, avec des nouvelles de la suite de Saint Seiya et la sortie des dernières aventures des filles explosives de Danger Girl. L'occasion aussi de vous parler d'un de mes nombreux coups de cœur avec le volume 8 de I"s, le dernier manga à succès de Masakazu Katsura (Video Girl Aï, Shadow Lady...).

Neo Alex

Planet Of The Apes

Après L'Affaire Thomas Crown et avant Rollerball, nous devrions pouvoir nous enflammer pour l'un de ces remakes de grands classiques dont Hollywood a le secret. Mais là, et vous le savez depuis déjà un bon moment grâce à Dreamzone et à la télévision, le projet s'avère très ambitieux. Placé sous la direction du génialissime Tim Burton (Batman, Sleepy Hollow, Mars Attacks !...), cette version réactualisée de la fameuse Planète des singes se permet déjà de nombreuses libertés par rapport au classique de 1967. Néanmoins, les nombreuses photos et bandes-annonces augurent du meilleur : un film spectaculaire, un peu moins porté sur une critique sociale, mais doté d'effets spéciaux démentiels. Patience, la sortie n'est plus si éloignée... Enfin, aux États-Unis !

Osmosis Jones



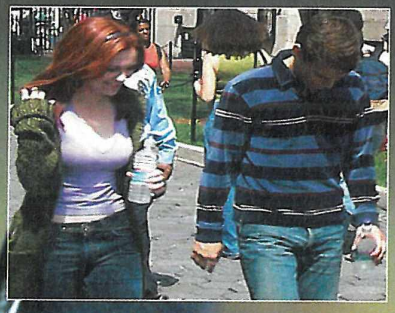
On ne sait pas grand-chose de ce long-métrage atypique mélangeant subtilement vrais acteurs et créatures animées. Comme vous pouvez le constater sur ces premières images, cela promet d'être original (et surtout, très différent de ce qui avait été fait sur Qui veut la peau de Roger Rabbit ?). Du côté des acteurs, on trouvera des pointures comme Chris Rock, Bill Murray et Molly Shannon. L'histoire tourne autour de créatures étranges peuplant l'intérieur de notre corps. Ainsi, si les séquences extérieures sont filmées en live, les séquences internes utilisent l'animation. Le rendu visuel risque d'être assez déconcertant. Sachez qu'un jeu vidéo est actuellement en cours de développement sur PC.

I"s Vol. 8

Masakazu Katsura est un auteur de manga particulièrement apprécié en France. Il faut dire que son style graphique est vraiment plaisant. Ils sont peu nombreux au Japon à pouvoir dessiner des héroïnes de manga aussi mignonnes et attachantes. C'est d'ailleurs avec l'une d'elles, Video Girl Aï, que notre homme se fera connaître dans l'Hexagone. Aujourd'hui, son dernier manga, I"s, est arrivé à son huitième volume. Cette BD drôle et touchante raconte les mésaventures sentimentales d'un jeune collégien japonais. Fou amoureux d'une camarade de classe, il n'aura de cesse de lui déclarer sa flamme. Difficile de rester insensible devant ces situations quasi vaudevillesques où humour et tendresse se partagent la vedette, sans jamais tomber dans la caricature ou les situations outrancières. Un must !

Spider-Man

Le tournage de cette nouvelle tentative d'adaptation cinématographique du Comic Book Spider-Man n'en finit plus. Sur le site officiel, les bandes-annonces et les photos se succèdent à un rythme régulier, entretenant les espoirs les plus fous des millions de fans de ce personnage extraordinaire. Dirigé par Sam Raimi (Evil Dead, Mort ou vif...), Tobey Maguire et Kirsten Dunst (Peter Parker et Mary-Jane Watson) forment un petit couple des plus convaincants. Mais le plus embêtant sur le tournage de cette grosse production, c'est que les costumes de Spider-Man ont été subtilisés. Eh non, ce n'est pas une blague ! D'ailleurs, la production a offert une récompense de 20 000 dollars à toute personne susceptible d'aider à retrouver les voleurs.



Saint Seiya

Qui ne connaît pas Les Chevaliers du Zodiaque ? Ces jeunes justiciers en armure ont connu un immense succès, principalement au Japon et en France. À l'origine, Saint Seiya est un manga créé par Masami Kurumada, dont le style sera souvent critiqué en France par les adorateurs de BD franco-belges (allons, messieurs, gardons l'esprit ouvert !). Après 28 volumes d'une action haletante (édités dans l'Hexagone par Kana), tous les fans attendaient avec une grande impatience que l'auteur nous gratifie d'une suite. D'autant que la fin était assez ouverte. Visiblement, ce génie du dessin a écouté nos prières et serait en train de préparer un scénario permettant de retrouver Seiya et ses amis les Chevaliers de Bronze. Alors, à quand en France ?

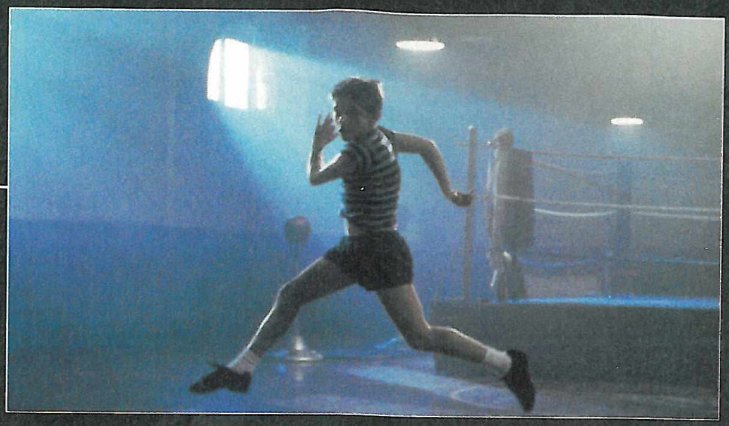
Danger Girl

Que vous soyez un fan de comics ou un fan de jeux vidéo, vous devez certainement connaître l'univers coloré de Danger Girl. Cette bande-dessinée est l'une des plus appréciées, en France comme aux États-Unis, terre natale de son dessinateur / scénariste J. Scott Campbell. Semic avait récemment publié un petit livret présentant une courte aventure de nos ravissantes espionnes, une aventure dessinée par le grand Arthur Adams. Mais ce mois-ci, Semic frappe encore plus fort en proposant un nouvel album de Danger Girl, un album qui mettra un terme à la première mini-saga commencée quelques années plus tôt sous le label Cliffhanger. D'accord, le jeu sur PSOne était pitoyable, mais cette BD est vraiment excellente. L'achat incontournable de ce beau mois de mai !

DVD

- zone 1 -

Billy Elliot



Scénario

Billy est un jeune garçon de 11 ans qui vit dans le nord de l'Angleterre au sein d'une famille décomposée. Son père et son frère sont impliqués en tant que mineurs dans une grève dure et impitoyable pendant qu'il veille sur sa grand-mère, qui perd peu à peu la tête. Cette dernière profite du moindre moment d'inattention du jeune garçon pour prendre la poudre d'escampette. Quant à sa mère, elle a disparu prématurément. La période n'est pas faste, et en dépit des difficultés financières de la famille, Billy suit des cours de boxe, plus par tradition que par envie. Un jour où Billy perfectionne son crochet, il assiste à un cours de danse classique donné dans la même salle que lui. Il se passionne pour cette discipline, qui pourtant ne semble pas favoriser l'intégration des garçons. Il ne va pas tarder à rencontrer l'hostilité de sa propre famille pour ce qui leur paraît être une activité réservée aux filles et aux "pédés".

Avis

Lorsque l'on évoque le succès éblouissant de Billy Elliot, on ne peut pas s'empêcher d'établir un parallèle avec The Full Monty. Tout d'abord du point de vue de la conception. Une histoire originale qui vient se greffer à un contexte social britannique difficile, et ensuite les retentissants et inattendus succès respectifs remportés par les deux films. On pense aussi à l'excellent Les virtuoses (le même thème), à Hope and Glory (les enfants qui conservent une certaine innocence dans leurs jeux alors qu'ils sont dans un contexte dramatique) et à l'original Girl Fight (même contexte familial). Des références de qualité qui laissent pourtant au long-métrage de Stephen Daldry une part d'innovation et d'insouciance qui lui imprime sa propre identité. L'histoire de Billy Elliot repose sur son interprète principal, Jamie Bell, développant une palette d'expressions et de sentiments ponctués par la virtuosité de ses pas de danse. Il sublime un rôle qui était loin d'être évident au départ, et que sa justesse de ton et son incroyable sincérité dans le jeu subliment littéralement. Mais est-ce à cause d'un scénario qui veut traiter trop de sujets à la fois ou d'un réalisateur qui pêche par manque d'expérience, Billy Elliot n'évite pas certaines maladresses qui nuisent à l'ensemble du long-métrage. Fallait-il vraiment ajouter le personnage du gamin ami d'Elliot et homosexuel pour souligner un peu plus que Billy ne l'est pas ? C'est un peu mettre le spectateur dans la même perspective que son père au début du film, qui pense que puisque son fils aime la danse classique, il est automatiquement homosexuel. Fallait-il faire un parallèle au montage entre le combat du père devant les barricades et Billy qui s'entraîne avec acharnement ? Il mêle de fortes revendications sociales et l'épanouissement d'un enfant dans l'acte de danser, comme si ses deux actions avaient la même connotation vitale, le même but. Alors que dans un même temps le réalisateur réussit à filmer les scènes de danse sans en rajouter, simplement (on est loin d'un Flashdance), mettant en avant le plaisir du gosse et surtout son potentiel. Rapidement, le sourire de Jamie Bell, l'humour distillé à bon escient et le propos juste dans son ensemble font de Billy Elliot un instantané d'une société blessée dans laquelle peuvent encore intervenir l'espoir et le bonheur. Une belle leçon d'humanité.

Interactivité

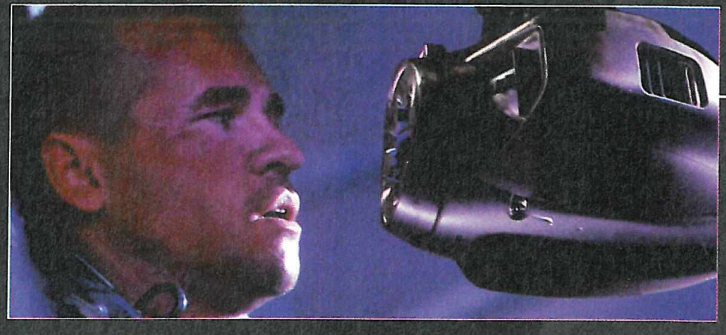
Des pistes française et anglaise en 5.1 d'une qualité irréprochable, au même titre que l'image, à la saturation exceptionnelle. Et avec un documentaire qui permet de prolonger un peu plus le plaisir et de s'immiscer sur le tournage du film.

Cédric Melon

Genre : comédie dramatique
Éditeur : Universal
Réalisateur : Stephen Daldry
Acteurs : Julie Walters, Gary Lewis et Jamie Bell
Musique : Stephen Warbeck
Durée : 111 minutes
Vidéo : widescreen 1.85 : 1
Langues : anglais, et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres : anglais
Extras : Billy Elliot : Breaking Free, Making of du film, galerie de photos, notes de production, options DVD-Rom, filmographies et bande-annonce
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 4
Interactivité : 3.5
Film : 3.5

Red Planet



Genre : Science-Fiction
Éditeur : Warner
Réalisateur : Antony Hoffman
Acteurs : Val Kilmer, Carrie-Ann Moss et Tom Sizemore
Musique : Graeme Revell
Durée : 107 minutes
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : anglais et français (québécois) en Dolby Digital 5.1
Sous-titres : anglais et français
Extras : huit scènes coupées, menu interactif et filmographies
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 4
Interactivité : 3
Film : 1.5

Scénario

La Terre est sur le point de ne plus pouvoir se fabriquer son oxygène. L'homme ne s'est réveillé que trop tard pour réduire la pollution atmosphérique. La seule solution qu'il reste aux nations est de coloniser une autre planète : Mars. Alors que le programme pour rendre l'atmosphère de Mars viable est commencé depuis un certain nombre d'années, un équipage est envoyé en reconnaissance afin de confirmer que la Planète Rouge est habitable. Mais les choses ne vont pas se dérouler comme ils l'avaient prévu.

Avis

Alors que la production a réussi à réunir sur un même plateau un casting pour le moins intéressant, Val Kilmer, Carrie-Ann Moss, Tom Sizemore, Benjamin Bratt et Terence Stamp, il n'ont pas fait preuve de la même opiniâtreté en ce qui concerne le scénario. Une présentation des personnages pour le moins longue et laborieuse, une arrivée catastrophique sur Mars, la recherche d'oxygène avec quelques ennuis - entrecoupée du huit clos de Carrie-Ann moss dans le vaisseau -, le départ, on remballe le matos, c'est fini. La mission dont on se moque éperdument dès la seconde où ils ont mis les pieds sur la planète, le réalisateur qui confond longueur et suspense, Red Planet n'a strictement aucun intérêt. C'est bien dommage, parce que ici ou là viennent se glisser quelques idées fort sympathiques, comme la carte qui permet aux hommes de l'équipage de se repérer et AMEE, le robot qui ne veut pas être détruit, mais deux bonnes idées ne rattrapent certainement pas deux heures d'inepties. Au niveau des effets spéciaux, on oscille entre le très correct, l'approche de la planète et le pathétique (le moment où le capitaine du vaisseau lutte contre un incendie récalcitrant, le tout en apesanteur). Les comédiens ont visiblement eu du mal à s'investir dans leur personnage respectif (seul Val Kilmer et Carrie-Ann Moss tirent leur épingle du jeu, et ils ont du mérite tant le scénario leur laisse peu de marge et de profondeur pour qu'ils puissent exprimer quelque chose de plausible). Sans se prendre au sérieux quelle que soit la situation, ils expriment tous leurs sentiments de la même façon, d'un ton monocorde et totalement vide d'émotion. Quand Terence Stamp annonce au début du film qu'il veut qu'on l'abandonne à son sort, il le fait comme s'il demandait à son fils d'aller chercher une baguette à la boulangerie du coin. Difficile alors pour le spectateur de s'impliquer dans le destin des personnages. De plus, si ce dernier veut se rabattre sur l'histoire pour lutter contre le sommeil,

il va falloir qu'il soit indulgent, patient et surtout bien reposé, parce que sinon, il n'a pas fini de se poser la question fatidique : mais où est le scénariste ? Red Planet n'est pas pire que Mission To Mars, mais certainement pas meilleur.

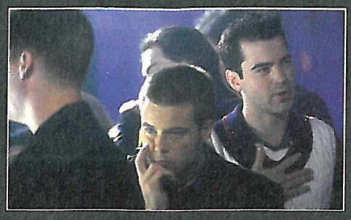
Interactivité

Le son en Dolby Digital 5.1 de Red Planet est d'excellente qualité. Il offre une tenue et une impressionnante gamme d'impressions qui sont en parfait décalage avec la qualité du film en lui-même. L'image n'est pas en reste, avec une définition quasi parfaite et une compression de très bonne facture. En ce qui concerne les suppléments, l'éditeur nous "balance" huit scènes coupées, qui n'ont strictement aucun intérêt et ne font que prolonger un peu plus notre ennui.

Cédric Melon

- zone 2 -

Sexe attitudes



Genre : Drame
Éditeur : Metropolitan
Réalisateur : Michael Cristofer
Acteurs : Sean Patrick Flanery et Amanda Peet
Musique : Mark Isham
Durée : 100 mn
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : français et anglais en Dolby Digital en 5.1
Sous-titres : français et anglais
Extras : les interviews des acteurs en V.O.S.T, les filmographies des acteurs et du réalisateur et les bandes-annonces de Sexe attitudes (VF et VO).
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 4
Interactivité : 1
Film : 2

Scénario

Au lendemain d'une nuit très agitée, Rick s'éveille aux côtés de Jane. Que s'est-il passé ? Ni l'un ni l'autre ne s'en souvient vraiment... Sara prétend avoir été violée par Michael... qui se retrouve au commissariat mais ne se souvient de rien. Shawn, lui, a passé la soirée avec Emma. Trent a connu une nouvelle expérience amoureuse avec Whitney. Mais tout cela est un peu flou... Cette incroyable nuit, chacun va tenter de la reconstituer à sa façon, se construisant un emploi du temps avec des bribes de souvenirs. Quelle est la part d'imagination ? Ou est la réalité ? Pour tous, cette dernière nuit ne sera pas sans conséquences...

Avis

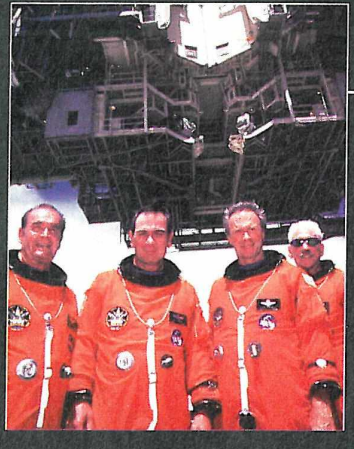
Bienvenue dans le monde du superficiel et du politiquement incorrect. Le sexe facile est le moteur numéro un des ambitions d'un groupe de huit jeunes adultes californiens en rut, qui au cours d'une soirée étalent sentiments graveleux, fantasmes et réflexions faussement philosophiques. Il y en aura pour tout le monde, les filles apprendront qu'il y a des cours de fellation très prisés en Californie, les garçons qu'on ne dit pas "ce soir, je sors", mais "ce soir, je baise", et tout un tas d'autres raffinements distillés de façon crue, mais surtout de façon très maladroite. Il faut voir les protagonistes s'adresser assez souvent à la caméra avec un air sérieux et pénétré (n'y voyez pas, en dépit du contexte du film, un jeu de mots salace) et déblatérer sans retenue des certitudes gravement en total décalage avec le ton adopté. Les personnages sont stéréotypés, et on espère sincèrement que la génération tout juste adulte de Californiens a d'autres ambitions que de s'accoupler comme des lapins en recherche de myxomatose dans une baignoire d'alcool. C'est un peu comme si le scénariste avait voulu donner une leçon de morale face aux comportements malsains et dangereux que certains peuvent avoir. La sécurité routière fait de la publicité pour mettre en garde sur le potentiel de dangerosité de la voiture, les Américains, eux, font un film pour prévenir les conséquences d'une nuit axée sur le sexe, la débauche et l'alcool. Il reste néanmoins certaines approches et réflexions qui peuvent toucher au détour d'une scène, ou d'un simple plan, mais malheureusement ces rares éclairs de lucidité sont noyés dans tant d'incongruité, de dialogues abrutissants et de scènes si peu cohérentes, que l'ensemble est plus désapilant qu'autre chose. On ne remet en cause ni le talent des comédiens (sous-exploités) ni les intentions du réalisateur et du scénariste, sans doute louables. Mais l'approche stylisée de la mise en scène et les questions que pose un scénario trop maladroitement, font de Sexe attitudes un film aussi superficiel que les personnages qu'il met en scène.

Interactivité

Le son et l'image sont d'excellente qualité, mais au niveau des suppléments, c'est un peu la déche. Les entretiens des protagonistes du film n'apportent rien et n'ont strictement aucun intérêt, un peu comme le film.

Cédric Melon

Space Cowboy



Genre : Comédie
Éditeur : Warner
Réalisateur : Clint Eastwood
Acteur : Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland et James Garner
Musique : Lennie Niehaus
Durée : 126 minutes
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : anglais, italien et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres : anglais, français, italien, néerlandais, arabe, espagnol, portugais et allemand
Extras : "Retour au ranch" - les coulisses du tournage, documentaire sur les effets spéciaux, Show TV "Tonight on Leno", entretien avec Joel Cox et bande-annonce originale
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 4.5
Interactivité : 3
Film : 4

Scénario

1958. l'Amérique s'apprête à envoyer son première équipage dans l'espace. Quatre hommes sont particulièrement concernés par cette fantastique aventure, puisqu'ils font partie de l'équipe Daedalus, prédestinée à être envoyée parmi les étoiles. Seulement, au tout dernier moment, leur chef d'équipe, lassé de pertes d'appareils d'essais successives, remplace la Dream team par un singe. Quarante ans ont passé et les quatre hommes se sont reconvertis tant bien que mal dans le civil. Mais un beau jour, voilà que la Nasa se trouve dans une situation bien embarrassante : un satellite russe est sur le point de se casser la figure sur Terre, ce qui engendrerait d'épouvantables dégâts. Seule une modification manuelle de son système de guidage pourrait éviter le pire. Mais ce procédé date de quarante ans, et seul celui qui l'a mis au point peu aider les ingénieurs à le faire fonctionner, faute de temps pour l'étudier à nouveau. Contraint et forcé, le chef de l'opération du sauvetage du satellite contacte Frank, le chef de l'équipe Daedalus de 1958.

Avis

Clint Eastwood remet les pendules à l'heure. En mettant en scène un quatuor de papys à la limite du sevrage physique et mental, encore capable de remplir une mission périlleuse au beau milieu de l'espace sans un arsenal de moyens électroniques et informatiques à leur disposition, on ne peut s'empêcher de faire le parallèle avec son métier d'acteur et de metteur en scène. À l'heure où Hollywood s'affranchit de jeunes stars montantes, de toujours plus d'explosions et d'effets spéciaux avant d'envisager un scénario, Eastwood lui préfère faire simple. Une bonne histoire, un ton léger et quatre formidables comédiens qui s'amusent comme des gamins. Eastwood lui-même, Tommy Lee Jones en pleine forme, James Garner fatigué mais truculent, et l'espiègle et formidable Donald Sutherland (qui pour l'occasion retrouve Eastwood sur un plateau de cinéma après De l'or pour les braves). Cette histoire de satellite dans sa présentation édulcorée et simplifiée n'est qu'un simple prétexte pour axer son propos sur le quatuor, leur réflexion, leurs espoirs et leur vie entière consacrée à leur passion. Les hommes vieillissent mais les rêves ne meurent jamais. Au mouvements frénétiques d'un Simon West ou d'un Michael Bay, Clint substitue une approche sereine et riche en émotions ; aux effets pyrotechniques, aux images bourrées d'effets spéciaux, Eastwood se contente du minimum syndical. Il préfère se consacrer à ses personnages, plutôt que d'en rajouter sur l'esbroufe, ce qui aurait nui à la subtilité d'un regard ou d'un geste. Il réussit à rester proche de son sujet, n'en rajoute jamais dans la complainte ou la démesure liée à leurs âges respectifs, il préfère s'en amuser. Et par extension, il nous fait partager cette joie de vivre qui les anime (surtout dans la première partie). En tout cas, en dépit de quelques invraisemblances, c'est un vrai moment de plaisir qu'on aime partager avec cette bande de vieux lurons. Clint Eastwood aurait pu faire sien un adage qui sied si bien à Space Cowboys et à sa réalisation sobre et efficace : c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Un clin d'œil sympathique à une jeune génération de réalisateurs qui pense qu'elle n'a plus rien à apprendre de l'ancienne. Merci pour eux, M. Eastwood.

Interactivité

Les pistes anglaise et française en Dolby Surround 5.1 sont absolument fabuleuses. Rien à dire, les enceintes arrières sont toujours sollicitées au bon moment, et un accessit particulier pour l'exploitation des basses qui remplissent parfaitement leur rôle sans jamais trop en faire. Un must.

Cédric Melon

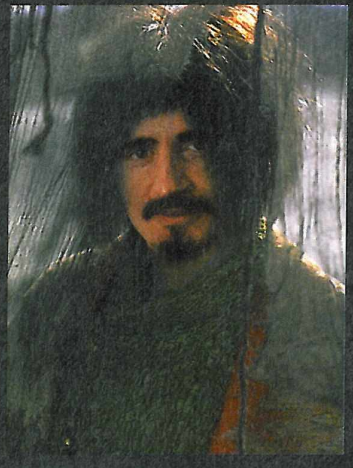
Après Les feux de l'amour, Top Model, La Clinique de la Forêt-Noire et Amour, gloire et Beauté, découvrez la nouvelle production FJM :

Troubadour, Poire et Cétacé

Résumé des épisodes précédents :
Le quatuor de Pneuville a été engagé dans une production Joel Finger, sobrement intitulée Les aventures de Mokyo Travelo contre Neo-Solex, et dont le script et les quatre premières photos vous ont été montrés en exclusivité universelle

Aujourd'hui :
Personne n'est allé voir le film, notre équipe de choc s'entraîne pour le second et Mokyo Travello change de coupe.

Quelle tristesse, quelle déception. Neo Alex, alias Neo-Solex, est totalement déprimé. Sa première incursion dans le monde cinématographique s'est soldée par un cuisant échec. Mais il en faut plus pour l'abattre notre Neo, et il s'est reconverti en doublure de star. Il a assuré la scène d'amour avec Mark Wahlberg dans le remake de la Planète des singes de Burton, en lieu et place de Helen Bonhan Carter.



Non mécontent d'avoir décroché un second contrat, il s'est ensuite glissé dans la peau de Routa, la guenon qui fait Pouet Pouet dès qu'on lui parle, et a rejoint Tuco, doublure à son tour du héros " homo sa oince" sur le tournage de Raoul, prince de la Jungle. Les deux compères espèrent un jour ne plus être les faire-valoir de stars surpayées, mais avoir leurs propres interprétations, visions et émotions des personnages charismatiques. Patience.

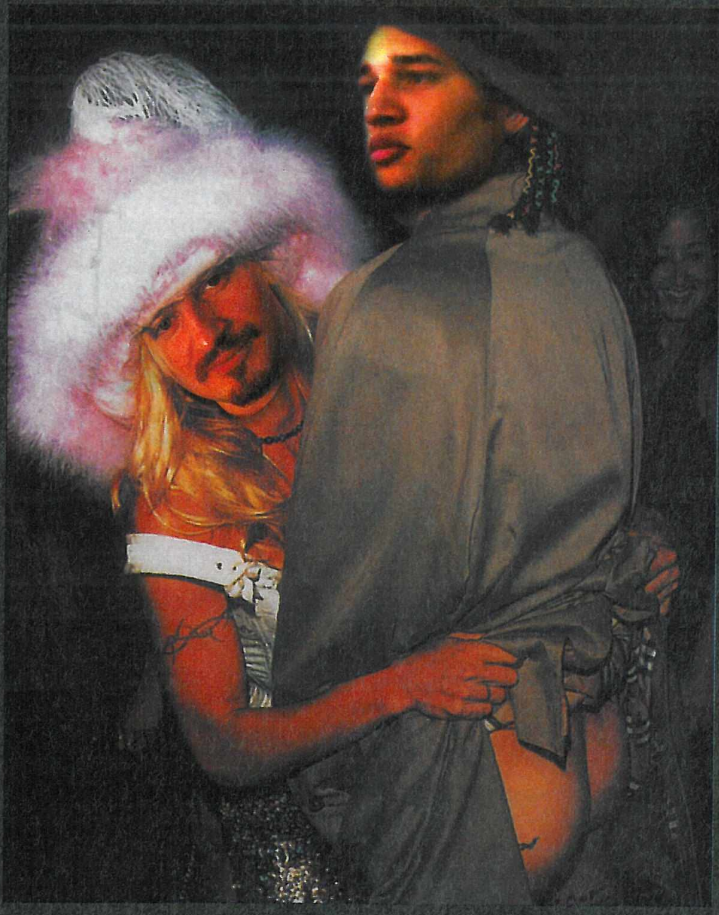
La Titia, elle, n'a pas perdu son temps, séparée de son fidèle Rapharaon (le couple n'a pas résisté au passage aux trente-cinq heures). Elle anime un bal costumé dans un hospice de séniles. Pour ce faire, elle a dû emprunter à Kyo une de ses perruques et arpenter le casting très prisé du 444ème élément, avec comme partenaire un certain Brue Ciwillis.

Il reste le Kyo, qui absolument pas démonté par l'échec cuisant de son dernier long-métrage, se refait une santé en allant dans des tenues toujours plus folles finir ses soirées au Brown Finger. Ici, vous avez droit à la dernière collection de René Trapoard, dans un ensemble très seyant, un slip en peau de lama, avec la coiffure dite Trombone - une réalisation estampillé : D'ssous Bras - et enfin le maquillage, une création "Tronche en biais".

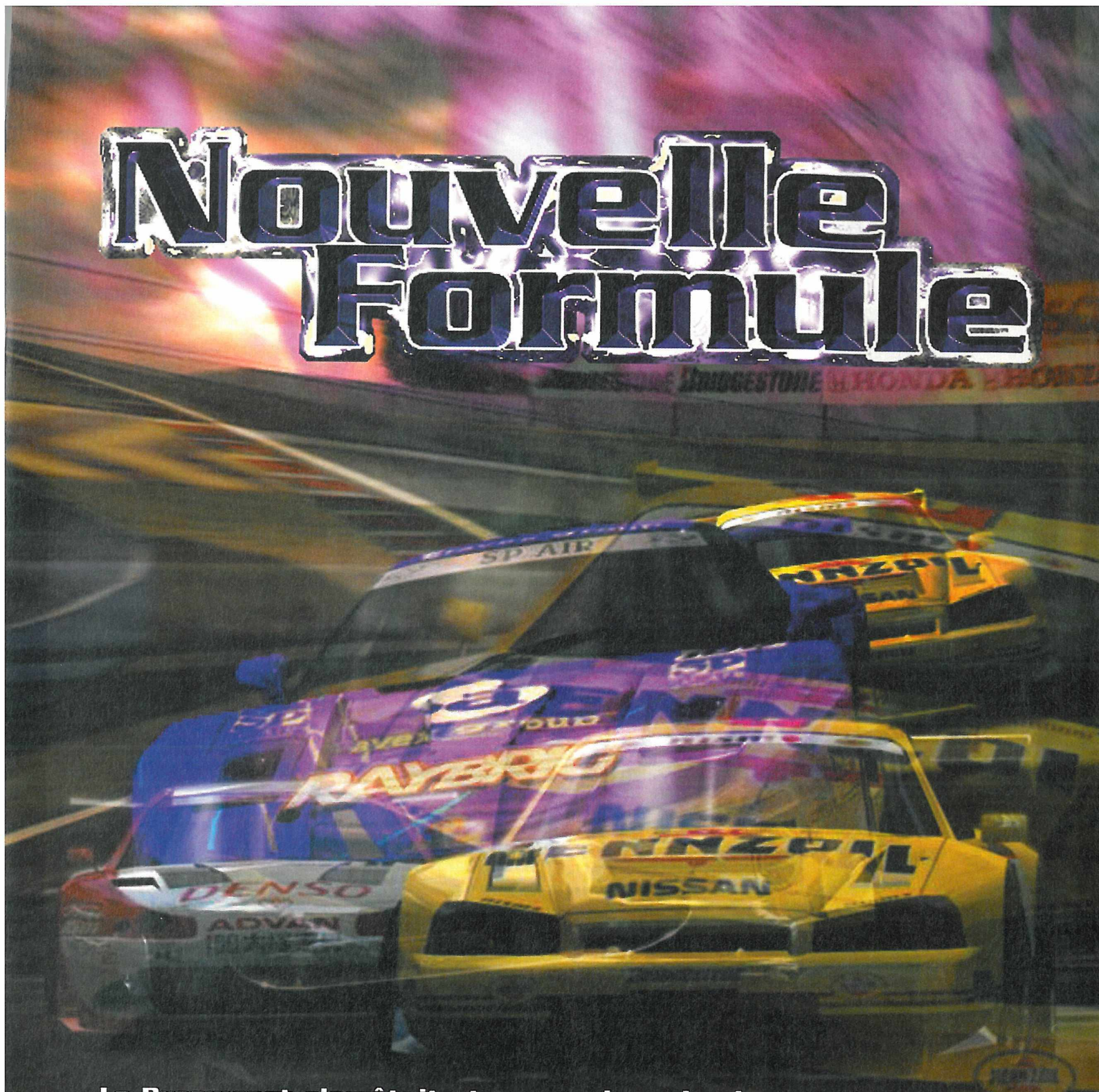
Épilogue :

Mais les choses ne vont pas en rester là. Le Kyo, ravivé par sa performance explosive dans sa boîte favorite, a décidé de remettre le couvert. Il revient à ses premières amours et décide de participer à la suite de Priscilla folle du désert, sur un scénario original de lui-même : Kyo, folle du Sauna. Un beau film en perspective. Et chose extraordinaire, il a réussi à convaincre Neo Solex de le rejoindre sur le tournage. La première photo en exclusivité mondiale, c'est vous qui y avez droit.

Réussira-t-il son projet fou ? Vous saurez tout en suivant le prochain épisode de Troubadour, Poire et Cétacé.



Nouvelle Formule



La Dreamcast s'arrêtait et nous avions de plus en plus de mal au sein de la rédac à trouver des éléments pour que le magazine se tienne et fasse un nombre de pages conséquent. Les news étaient de plus en plus compliquées à trouver, les previews complètement aléatoires et les tests se faisaient aussi rares qu'un discours sincère d'homme politique. Au fur et à mesure que le temps passait, notre marge de manœuvre pour faire un magazine 100 % Dreamcast s'amenuisait comme une peau de chagrin.

Prologue

NOUVELLE FORMULE

The Show

DEUX OPTIONS.

Bien que nous soyons tous attachés à cette console, nous étions obligés de constater que nous n'avions plus suffisamment d'éléments pour continuer comme ça. Deux options se présentaient à nous. Soit nous arrêtions tout bonnement et simplement Dreamzone, sachant que nous pourrions rebondir sur un autre support, mais en perdant du même coup une cohésion à laquelle nous sommes attachés et par extension qui semble vous satisfaire. Soit nous continuions à faire le magazine en mettant un maximum d'éléments en rapport avec Sega et Dreamcast, et complétions le mag en parlant et analysant ce qui se fait sur d'autres supports.

UN CHOIX DIFFICILE

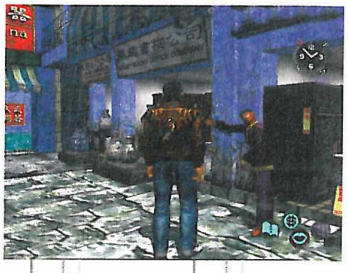
C'est cette deuxième option que nous avons choisie. Ce n'est pas sans mal et sans nous exposer que nous avons décidé de progressivement faire évoluer Dreamzone vers une formule qui traite de toutes les consoles nouvelle génération. On a souvent voulu reconnaître en Dreamzone un fervent défenseur de Sega et un opposant aux autres supports comme la Play 2. Le courrier était très fréquemment une vitrine pour que vous puissiez faire part de votre écœurement face à Sony, ou autres, critiquant, conspuant même la concurrence de notre petite boîte blanche. Notre analyse a pourtant toujours été la plus objective possible, et sur ce sujet nous n'avons pas changé. Et c'est cette objectivité que nous allons étendre à la GameCube, la X-Box et la Play 2. De plus, Sega a annoncé son intention de se consacrer uniquement à la création de softs, pour ne plus faire de consoles. C'est donc sans mauvaise foi aucune que Sega va continuer à nous faire plaisir sur d'autres supports. Nous ne voulions pas passer à côté de cette transition au moment où la Dreamcast s'éteignait peu à peu. Ce n'est pas hypocrite de notre part de dire aujourd'hui, comme par le passé, que tout ce qui fait le sel, la saveur et le succès d'une console, c'est avant tout les jeux qui la nourrissent. Nous n'avons plus assez d'éléments pour faire un magazine entièrement consacré à la Dreamcast, qu'à cela ne tienne, les lecteurs de Dreamzone sont, avant d'être des amateurs de la Dream, des joueurs, et c'est à eux que s'adresse cette nouvelle formule. On espère que vous serez nombreux à nous suivre dans cette nouvelle aventure, et surtout n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos réactions, vos questions et vos intentions. C'est sûr, cette nouvelle formule de Dreamzone ne va pas plaire à tout le monde, et beaucoup vont penser que Dreamzone est passé «à l'ennemi». L'aspect et le contenu ont changé, et il va constamment évoluer au fur et à mesure de l'actualité. Mais notre âme de joueur est toujours intacte et au final, n'est-ce pas cela le plus important ?

QUOI DE NEUF DOC ?

À partir du moment où la Dreamcast n'est plus la seule console qui va habiller les pages de Dreamzone, il fallait bien que nous fassions une petite mise au point quant à la situation actuelle du marché de la console. L'E3 est proche et il est certain qu'être précis à cette époque de l'année est un peu utopique, tous les grands éditeurs et concepteurs gardant jalousement la primauté de leurs informations les plus croustillantes pour le salon. Cela ne nous empêche pas de faire un petit tour dans ce monde si particulier qui permettra à tous de s'y retrouver un petit peu mieux.

La Dreamcast

La situation de la Dreamcast, vous la connaissez mieux que personne. Sega a annoncé qu'il arrêtait de produire des consoles pour se consacrer uniquement à l'édition de titres pour d'autres supports. Si les noms de ces différentes consoles sur lesquelles nous sommes susceptibles de retrouver le label Sega ne sont pas encore très clairs, la chose est entendue. On a annoncé pas moins d'une centaine de jeux encore à venir destinés à la petite boîte blanche, dans les deux ans, pour terminer un parc de jeux en beauté. Mais plus ça va, plus les projets sont dénoncés, les titres reportés voire même annulés. On est un peu dubitatif sur la véritable quantité de jeux qui va voir le jour, on peut seulement dire sans trop nous tromper pour le moment que la centaine ne sera pas atteinte. La Dreamcast est la première (dernière ?) victime de la guerre des consoles.



Must Go On

La PlayStation 2

Pour la PlayStation 2, ça se passe plutôt pas mal. Fort d'une domination écrasante avec la première PlayStation, bénéficiant d'une réputation et d'un savoir-faire sans faille, Sony a quelque peu négligé le lancement de la machine, se reposant sur un acquis certes légitime, mais un peu gonflé. En effet, les premiers bons jeux n'ont pointé le bout de leur nez qu'un an après sa sortie japonaise. Tout le monde se souvient du «bordel» organisé pour son lancement européen à la limite de l'acceptable (désolé, mais les deux blessés au Virgin Megastore ne nous ont pas vraiment fait marrer, en tout cas ils ne devaient certainement pas servir de support marketing). Un pauvre jeu sympa à se mettre sous la dent (SSX) et pas grand-chose d'autre pour vraiment marquer la différence tant annoncée. D'autant plus que la conception même de la console - trop peu de mémoire et sa difficulté à être programmée - a terni un peu plus ce lancement. En dépit de tous ces éléments, avec plus de trois millions de consoles déjà vendues, sa cote de popularité est restée intacte, et des titres tels que Gran Turismo III et Metal Gear Solid 2 devraient renforcer un peu plus ce succès (enfin ces deux softs exploiteraient le potentiel de la machine). Mais le futur n'est peut-être pas aussi bleu et noir, car «deux vilains petits canards» vont avoir leur mot à dire.

La X-Box

Microsoft, en annonçant son intention de rentrer par la grande porte dans le petit monde de la console, en a fait rire plus d'un, mais une fois la chose entendue et les moyens débloqués pour le projet X-Box connus, les rires se sont vite transformés en grimaces. À la différence de la PlayStation 2 qui a maintenu un certain suspense sur les composants de la machine jusqu'au tout dernier moment, Billouze a joué sur la clarté. Les caractéristiques techniques sont proprement hallucinantes et reposent sur des choses que l'on connaît. Ses spécifications sont étonnantes et le patron de Microsoft ne cache pas son attention d'être le premier sur le marché. Mais son ambition, même si elle est calculée, repose sur des principes un peu fragiles. On voit difficilement sa machine supplanter une machine locale au Japon. De plus, certains éditeurs refuseront toujours de s'allier avec X-Box. Mais on voit mal comment des joueurs de quelque origine qu'ils soient ou des éditeurs s'empêchent de jouer ou de programmer sur une console sous le prétexte fallacieux qu'elle est américaine, si les titres qu'ils sortent sont bons, voire excellents, et si la machine a un potentiel extraordinaire comme cela semble de plus en plus se profiler. Il faudra attendre le début de l'année prochaine pour en avoir une idée un peu plus précise.

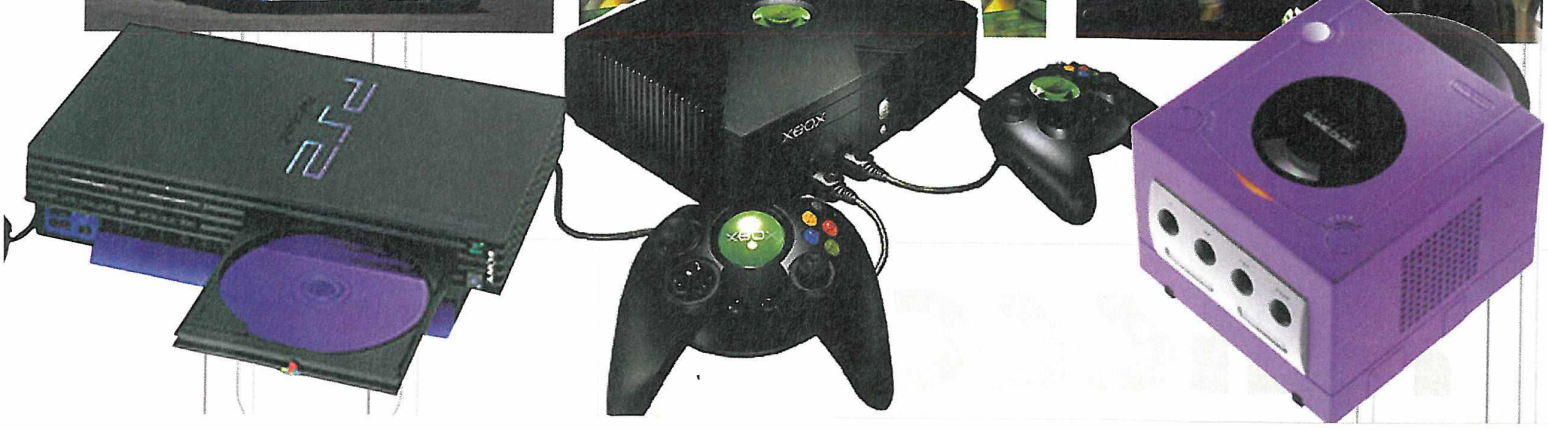
La GameCube

L'argument qui veut que le concepteur soit novice sur le marché de la console et que cet élément puisse nuire au développement de sa machine, s'il est un tant soit peu recevable pour Microsoft, ne l'est absolument pas pour la prochaine console développée par Nintendo : la GameCube. Même si la Nintendo 64 a été un demi-succès, il n'en demeure pas moins que le géant japonais en a sous la semelle. Sa 128 bits et les quelques vidéos que nous avons pu voir sont très impressionnantes. Sa capacité technique et son potentiel sont supérieurs à la Play 2, et leur politique marketing se démarque du reste de la bande, préférant être jugé sur ses jeux que sur ses annonces. Il ne faudrait pas l'oublier trop vite car on risque d'avoir de bonnes surprises.

Épilogue

Il est beaucoup trop tôt pour dire lequel des trois va le mieux se positionner sur le marché, mais une chose est sûre : le combat risque d'être serré et pour une fois, l'issue dépendra du joueur. Pour une fois, ce dernier pourra aisément tirer les marrons du feu face à une émulation entre concepteurs et constructeurs qui voudront tous les conquérir, et ce dernier n'aura plus qu'à choisir ce qui lui convient le mieux. On se fait forts de vous tenir au courant de ces évolutions et rebondissements qui nous attendent, dans un état d'esprit clair et une objectivité constante.

La Rédac.



C'est la fête chez THQ...

Ola, ola ! THQ s'excite. Après un New Legends que l'on dit prometteur (voir news et photos), on nous annonce la réalisation de Championship Motocross 2002, sur Xbox également. Déjà prévu sur PS2, on ne nous a pas encore donné hélas de date précise pour la sortie même du titre. L'objectif de THQ demeure toutefois de l'introduire sur le marché américain en même temps que le lancement de la console...

Carrossée comme Samantha Fox

Mais si, si vous êtes un amateur de bandes dessinées, je suis sûr que vous connaissez la divine Druuna, femme fatale créée par le dessinateur italien Paulo Eleuteri Serpieri dans son cycle Morbus Gravis. Cette héroïne à la libido surdéveloppée sera l'objet d'un Survival-Horror sur PlayStation 2. Programmé par un petit studio transalpin, Artematica, il ne contiendra visiblement aucune des nombreuses séquences érotico-goresques de la BD. Enfin, on peut toujours rêver, et espérer que sans cet aspect particulier qui a fait le succès de l'œuvre de Serpieri, le jeu puisse tout de même cartonner.

L'ivresse de la vitesse...

Ceux qui ont adoré la PlayStation (désormais appelée PSOne) se souviennent certainement de la fabuleuse série des Formula One. Enfin, quand je dis fabuleuse, je parle bien sûr des deux premiers volets (les suivants s'étant révélés catastrophiques !). Sachez qu'une édition 2001 verra bientôt le jour sur Play 2, par l'intermédiaire de Studio Liverpool de Sony (ah, comme je regrette l'époque de Psygnosis !). Les innovations y seront principalement techniques, avec un rendu visuel extraordinaire pour les différentes conditions météorologiques.

MÉKÉSIKE CÉKCÉ KONERI

Cela semble tiré d'un manga, c'est assez moche... En plus, il joue au Mah-Jong. Si j'ai plus d'infos, je vous les ferai peut-être parvenir.

EXCÈS DE ZÈLE ?

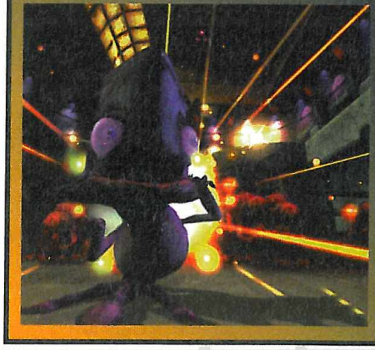
Même si Nintendo n'a encore rien de concret d'annoncé concernant le développement d'une suite à Perfect Dark sur la GameCube, la firme prend ses précautions. Ainsi, elle vient de protéger commercialement quelques noms qui laissent augurer que si rien n'est commencé, tout est envisagé pour un éventuel retour de Joanna Dark sur sa 128 bits. Velvet Dark, After Dark et Perfect Dark Evolution sont les hypothétiques titres de la suite que nous attendons déjà avec impatience.

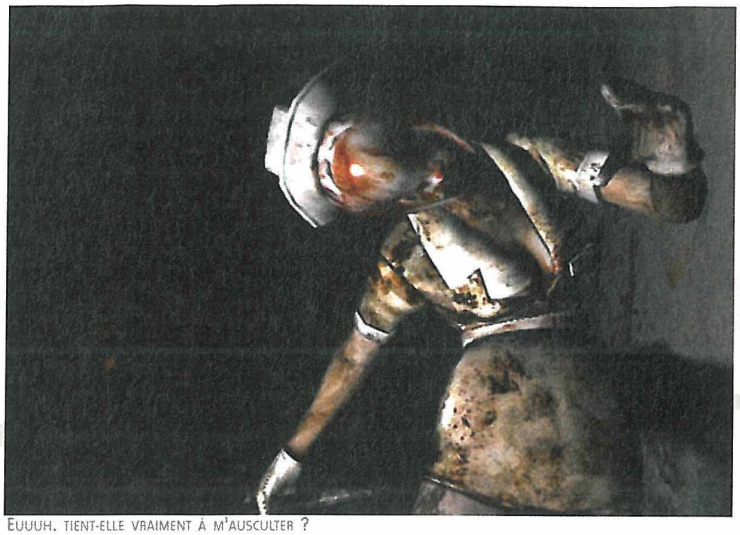
APRÈS LUI, LES AUTRES NOUS FERONT DE LA "PAYNE"

Non, je n'y crois pas ! Ils ont osé ! Cela fait des mois et des mois que nous attendons avec impatience la sortie de Max Payne sur Dreamcast et PC, et voilà que le jeu est annoncé sur PlayStation 2. Les graphismes paraissent encore plus beaux, et le fun toujours aussi présent. Admirez ces nouvelles images, et imaginez-vous en train de contrôler Max Payne dans un formidable jeu d'action en 3D temps réel ! Je sens que ça va gicler sur nos télés !

ABE À L'AUTOMNE

Oddworld, aaahh, Oddworld... Abe nous avait tous bluffés sur PSX, principalement de par son intérêt, mais là, il suffit de jeter un petit coup d'œil sur les photos de ce futur Munch's Oddysee pour se dire qu'on est sur le point de faire face à un petit trésor. Cette fois-ci, la 3D sera de mise et vous accompagnerez votre ami Munch par-delà Oddworld pour une troisième fois. Vous pourrez faire usage de nouveaux pouvoirs psychiques, de power ups et de différents véhicules, tout ça dans l'unique but de secourir la môman de Abe qui vient d'être capturée. Vite, vite, vite...





EUUUH. TIENT-ELLE VRAIMENT À M'AUSCULTER ?

IL FAUDRA SE RETENIR, JE PENSE...

LA BÊTE

Silent Hill 2

Silent Hill 2

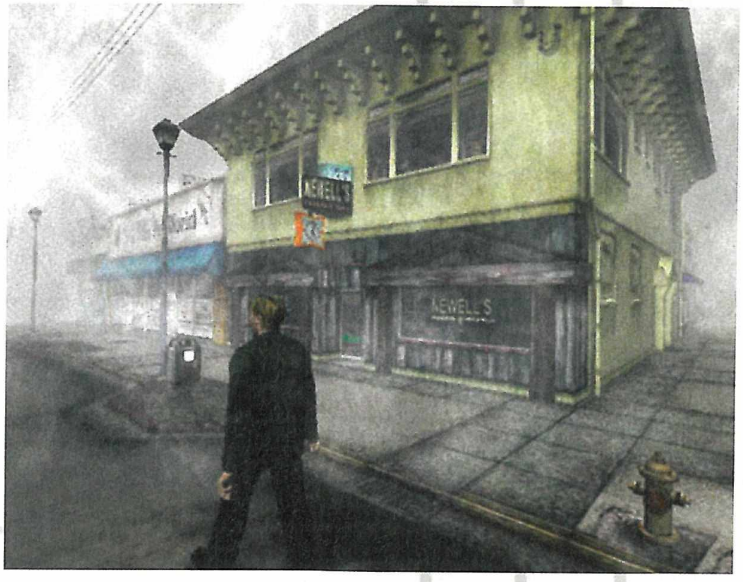
éditeur : Konami - concepteur : Konami - date de sortie : automne 2001 - genre : survival-horror

PS2

Aaah, Konami, ennemi juré de grand maître. C'est évident, Capcom a du souci à se faire dans la course effrénée au survival-horror. On se souvient d'un premier Silent Hill, révolutionnaire dans son univers et son atmosphère, et voilà que Konami, mon amant, rempile sur une séquelle de premier ordre au tableau des titres les plus attendus. Silent Hill 2, plus qu'un soft prisé, est une véritable petite révolution à lui tout seul...

Entendons-nous bien, je vous parle ici en toute confidence : comprenez mes faiblesses et soyez charitables de ne rien répéter à grand gourou Capcom : je crains justement son courroux. Voilà donc la bête... Ce qu'on en sait ne repose que sur les quelques vidéos dont nous nous sommes vus gratifiés par Konami. À première vue, ce n'est plus du maquillage mais de la chirurgie esthétique dont ont usé les concepteurs et ce, tant en phase cinématique qu'en phase de jeu. Travail sur les ombres, expressions des visages pour les personnages, recherche du détail et teintes sombrement nuancées pour les divers décors : on n'a jamais vu plus glauque et plus réaliste à la fois dans l'histoire vidéoludique. Graphiquement parlant, peu lui arrivent à la cheville, c'est un fait. Mais la personnalité d'un Silent Hill, et par extension d'un survival, se juge avant tout à son atmosphère digne des plus grands films d'horreur. C'est sur ce point, par ailleurs, que Konami se prévaut de Capcom. Ce second volet demeurera en tout point, et bien heureusement, fidèle à son précurseur : c'est en l'occurrence ce qui devrait vous motiver d'ores et déjà à préparer vos calmants et à ressortir votre kit bébé avec la petite lampe qui diffuse de jolis dessins sur les murs et la tétine apaisante. Kyo, lui, suce son pouce. Musique discrète, bruits suspects, brouillard et pénombre, une forme... Créatures difformes, lieux malsains, connotations religieuses, une fillette... Vous n'aurez bientôt que vos oreilles et votre petite torche "2 mètres de perspective" pour explorer les lieux sataniques de la petite ville silencieuse et prendre votre enquête personnelle en main. Le plus dur sera d'attendre... Pardon maître...

Titia



LE MÊME BROUILLARD PÉTRIFIANT DU PREMIER SILENT HILL... EN PLUS DIFFUS.

UNE CRÉATURE QUI VOUS VEUT DU BIEN... SI, SI...

Y A-T-IL DÉJÀ EU VISAGE PLUS HUMAIN DANS L'UNIVERS DU JEUX VIDÉO ?

Sous le masque de la justice

PS2 Encore un héros emblématique qui débarque sur PlayStation 2 en la personne de Zorro, le renard. Cette adaptation du film mettant en vedette Antonio Banderas et Catherine Zeta-Jones devrait plaire au plus grand nombre en mixant habilement aventure et action pour une durée visiblement très longue. Cependant, on ne devrait pas avoir de nouvelle de ce titre avant la fin de l'année.

DOA3

XBOX Microsoft se garde jalousement l'exclusivité de Dead or Alive 3 pour la Xbox. Tellement jalousement qu'il se chargera lui-même de distribuer le titre sous nos latitudes européennes, tandis que Tecmo restera en charge des autres territoires. C'est à la fin de l'année qu'il devrait débarquer outremer, et en début 2002 avec le lancement de la console sur nos terres. On sait qu'au Japon, le succès du jeu reposera sur une popularité douteuse de la bête américaine mais pour notre part, en tout cas, c'est tout bénef'...

En deux mots : UFC : Tapout sur Xbox

XBOX Après Ultimate Fighting Championship, Crave Entertainment présente Ultimate Fighting Championship : Tapout Brawls sur Xbox. Clap, clap, clap, clap : bravo ! Il sortira pour le lancement de la console en automne 2001. Clap, clap, clap, clap, clap : Bravo ! Crave dit : chaque goutte de sueur et de sang sera retranscrite à l'écran en addition à un parfait rendu des captures de combattants, des événements et du caractère agressif de ce sport. Clap, clap, clap, clap : Bravo ! Décidément, il faut que j'arrête les news... (ndc : Message subliminal adressé à Kyo, ô notre grand chef vénéré.)

Le président de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, parle de la GameCube.

GAME CUBE C'est officiel, la sortie de la nouvelle console de Nintendo, la GameCube, est repoussée. Le président de la firme japonaise, Hiroshi Yamauchi, revient sur les raisons de se report. Et les perspectives envisagées.

Il précise que si cette dernière a été retardée, c'est pour établir un nouveau plan de sortie en étroite considération avec les impressions et les émotions qu'aura suscitées sa présentation à l'E3.

La présence à l'E3 de Nintendo sera bien plus conséquente et imposante qu'elle ne l'a jamais été.

De plus, la principale raison de ce report est liée au fait que les composants de la console ne sont pas produits en assez grande quantité. Et Nintendo veut pouvoir fournir en temps et en heure chaque demande. Ils ne veulent pas être en rupture de stock.

Il pense aussi que ce retard ne sera pas long, et de toute façon prévoit que la GameCube sera, quoi qu'il arrive, disponible avant Noël.

Le prix de la console sera décidé dans le courant du mois de mai, et sera annoncé à ce moment-là.

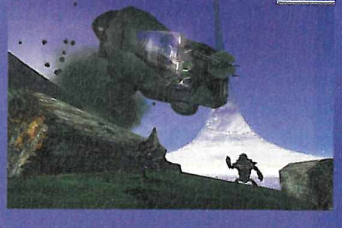
Yamauchi a rappelé que les jeux auront un rôle déterminant pour le succès de la console dans le futur, et ce ne sera certainement pas lié aux capacités propres de celle-ci, ou à ses performances. Il pense que trop de gens se fixent sur cet aspect sans tenir compte du fait que le succès d'une console est directement lié aux jeux qu'elle propose.

Yamauchi pense que la qualité des jeux est en très nette baisse au fur et à mesure que leur nombre augmente, quels que soient les supports. Ce qui implique que les joueurs ne s'intéressent alors plus aux softs de qualité.

Et pour terminer, il a parlé de Sega, disant qu'il n'avait pour le moment aucune intention de se lier avec la firme, financièrement parlant, pensant qu'elle peut s'en sortir toute seule. Il a néanmoins spécifié qu'il se réjouissait du fait que Sega s'implique avec la GameBoy Advance.

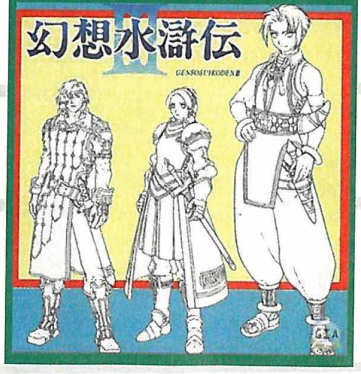
Haloa !

XBOX Voilà combien de temps maintenant que ce titre se fait attendre ? Halo, c'est un peu comme un signe de Dieu pour les fans du genre. Ce shoot en 3D ambiance science-fiction vous proposera en automne 2001 de vous battre en homme, en vrai, armés de guns alien ou humains et dans une multitude de véhicules de toutes sortes. Ça va charcuter dans l'air... En attendant, je vous propose quelques petites photos à vous mettre sous la dent : elles sont bien croustillantes...



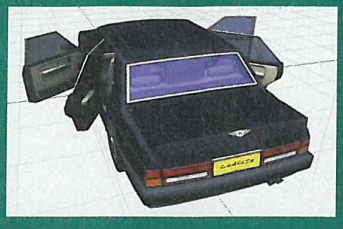
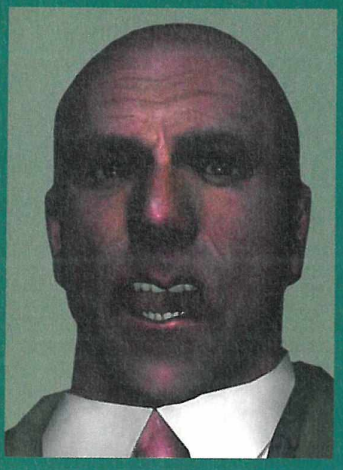
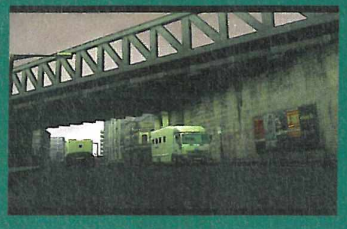
En attendant mieux

PS2 Voici les premiers artworks des nouveaux héros de Suikoden 3. Un jeu que j'attends sans doute plus que Final Fantasy X ! Allez comprendre pourquoi...



GROS PLAN SUR LA VILLE

PS2 À la fin de l'année devrait sortir un nouveau grand jeu de caisses pour la PlayStation 2. Ce titre exceptionnel, c'est The Gateway. Développé par les p'tits génies de chez Team Toho, il peut être considéré comme une sorte de Driver à la puissance 10. Pourquoi ? Regardez-donc un peu la qualité graphique de ce titre, et vous comprendrez la raison de ma prose enflammée. Si le cœur du jeu consiste en de nombreuses courses-poursuites qui servent de missions de base, le joueur aura aussi la possibilité de sortir de sa caisse pour arpenter les trottoirs de la ville.

C'EST BEAU ET C'EST SUR XBOX

XBOX Voici quelques photos de Azurik : Rise of Peruthia le futur titre d'action / aventure de l'Adrenium Games qui sortira en automne prochain sur Xbox. Édité par Microsoft itself, Azurik vous propose une immersion totale dans un univers 3D dans le rôle d'un jeune apprenti ayant juré de protéger les quatre éléments sacrés que sont l'eau, le feu, la terre et l'air d'une prophétie apocalyptique déjà en marche...

LE COCON VA BIENTÔT ÉCLORE

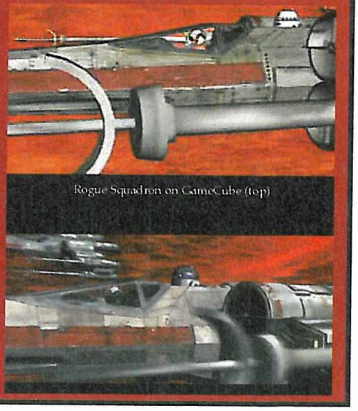
PS2 Voici la suite du célèbre Jade Cocoon, RPG sur PlayStation à l'époque. Graphismes revus à la hausse, Genki au mieux de sa forme, peut-être une bonne surprise. Dommage que nous n'ayons pas droit à une introduction signée Studio Ghibli.

ARRÊTE TON CHAR, BEN !

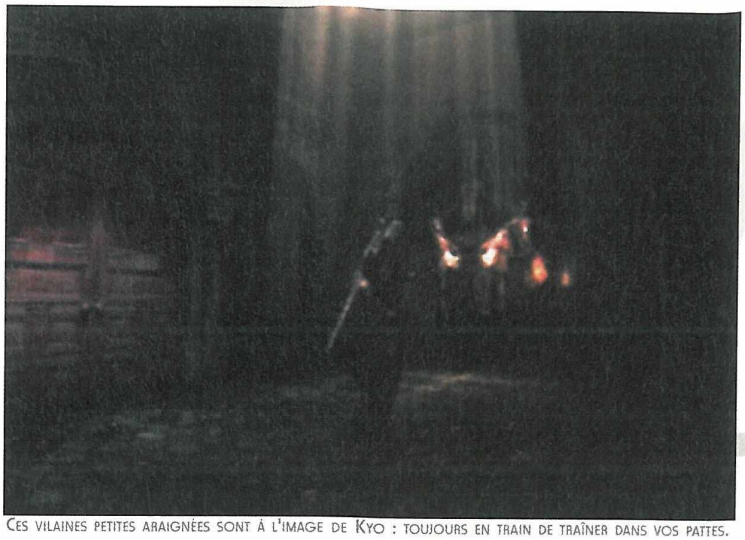
PS2 On a parfois l'impression que certains éditeurs sont increvables. C'est visiblement le cas de Microïds, un éditeur français qui n'a jamais brillé par la qualité extrême de ses jeux. Microïds veut frapper fort avec une simulation de courses de chars romains dans une adaptation libre du film Ben Hur. Pour l'instant, les seules images présentées à la presse étaient tirées d'une cinématique, certes sublime, mais pas forcément représentative de la qualité finale. À surveiller !

MIEUX QUE LE FILM ?

GAME CUBE S'il est indéniable que le Zelda de la GameCube est attendu, il y a un autre titre qui provoque une légère impatience de la part des fans de Star Wars c'est Star Wars : Rogue Squadron GameCube. C'est un titre qui existait déjà sur la Nintendo 64, mais qui en termes de modélisation et de rendu sur la console nouvelle génération de Nintendo a fait un bond en avant absolument hallucinant. Il ne vous reste plus qu'à le constater sur les deux photos suivantes, où le comparatif avec le jeu et l'image du film est édifiant.


Rogue Squadron on GameCube (top)

Une araignée géante, et bavarde de surcroît, clôt la démo jouable.



Ces vilaines petites araignées sont à l'image de Kyo : toujours en train de traîner dans vos pattes.

Âme angélique, sang démoniaque

Devil May Cry

Devil May Cry

éditeur : Capcom - concepteur : Capcom - date de sortie : été 2001 - genre : beat'em all - survival-horror

PS2

L'enfer se ferait-il légion sur console ? Après un The Lost pensé PC, Devil May Cry a choisi lui aussi de s'abreuver à la source volcanique. Vous dire qu'il est une pure merveille est une chose, mais vous avouer qu'il sera enfanté par Capcom vous parlera certainement plus. Sur la vague de la concurrence, mon grand maître tient la barre contre vents et marées, mais Konami au loin, pas trop loin, mijote son Silent Hill puissance 2, et je prédis une nouvelle infidélité. Mais pour l'heure, dirigeons-nous, à tâtons tout d'abord, avec dextérité ensuite, sur les traces d'un démon aux faiblesses humaines...

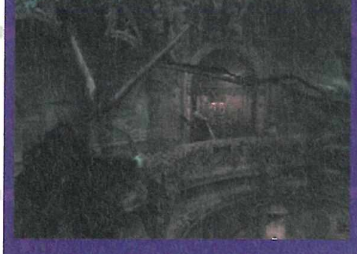
La stature effilée et à la fois charpentée, les cheveux en bataille, le visage fermé, il se dégage de Dante une aura impénétrable à laquelle la haine n'est certainement pas étrangère. Enchaîné à ses faiblesses humaines mais déjà alimenté d'une puissance incommensurable, il mue en démon destructeur quand son énergie débordante est portée à ébullition. Stylé gothique, impassible et déterminé, il ne supporte rien qui ne le contrecarre dès lors qu'il s'accomplit dans sa volonté de faire vendetta pour la mort de son père... Car Dante est l'ennemi de Satan... Aaah, qu'il est bon d'investir tel personnage... Et là, je vous parle en connaissance de cause, puisqu'en se procurant Code Veronica Complete, il me devenait enfin possible d'accéder à une petite merveille de démo jouable de Devil May Cry. Premiers pas sur un sol de pierre, une cinématique temps réel vous découvre tour à tour le visage de Dante et la perspective des paysages. Ici, Capcom innove une nouvelle fois, bien qu'il ait choisi de conserver sa patte qu'est le précalculé. Nous en connaissons les propriétés : plus de détails et de beauté, moins de relief et de volume. Oui mais voilà, Capcom a également, semble-t-il, opté pour un système de caméra dynamique : là, c'est indéniable, on y gagne en jouabilité. Alors : une finesse et une qualité graphiques doublées d'une maniabilité à toute épreuve ? C'est bien le cas en effet, puisqu'il ne s'agit pas à proprement dire

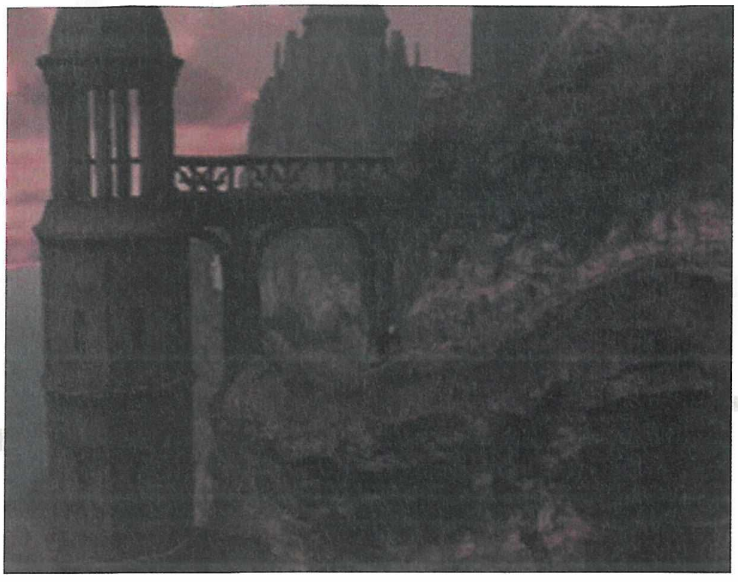
Les Red Orbs sont de petites pierres luminescentes qui vous permettent d'accéder à certaines pièces fermées.

Dante : un perso qui fait considérablement penser à une version masculine de Ivy dans Soul Calibur.

Mêlées : un système actif

Comme dans tout beat'em all qui se respecte, les mêlées sont des événements bénits. Des ennemis, il y en aura à la pelle et c'est ce qui fait que vous ne vous ennuierez pas tout au long de votre quête. Certaines salles sont de véritables mines à opposants et vous ne vous en déferez pas puisque, à mesure que vous tuez, une sorte d'espace temporel réapprovisionne les effectifs. Bref, si vous aimez taper du méchant, dans ce cas, Devil May Cry est fait pour vous.





Finesse dans les graphismes : c'est du Capcom, pas de doute.

Oui, c'est bien votre ombre que vous percevez en bas à gauche du cliché.

Outre une très bonne interactivité dans les décors, vous ferez également face à des pans entiers de pièces mobiles.

d'un véritable survival-horror, mais plutôt d'un beat'em all où quantité de coups et combos, armes blanches et armes à feu se prévalent de l'aspect énigme un peu pauvre. Des adversaires en quantité, donc, et des possibilités multiples d'exterminer le plus artistiquement : salto, roulade... Les rares phases de réflexion résident davantage ici en une succession de clés à trouver et de portes à ouvrir et pour ma part, il me semble que l'intérêt du soft en a pris un coup. Néanmoins, nous ne nous en arrêterons pas là, car Devil May Cry recèle bien des surprises. Barre de vie et jauge d'énergie, munitions illimitées, l'aspect stratégique a complètement été tronqué pour laisser place à la simplicité. Combattez, cumulez les Red orbs et déchaînez le démon qui est en vous : le concept se veut actif, c'est le moins que l'on puisse dire. Pour parler plus techniquement, on ne saurait en réalité lui reprocher quoi que ce soit. D'une animation rapide et fluide à des bruitages et musiques de fond palpitants, il n'est aucun défaut qui ne survive. Jeux de lumière, univers hostile : tout y est pour édifier un excellent survival-horror... À la différence que ce n'en est pas un, ou tout du moins pas dans son concept définitivement axé combat, comme je vous l'avouais quelques lignes plus haut. Alors, un système qui n'attisera peut-être pas tout le monde, certes, mais Devil May Cry, c'est avant tout une petite merveille de technologie...

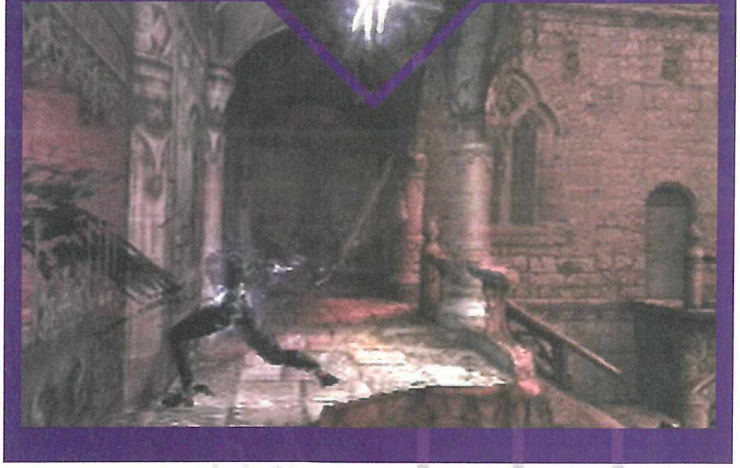
Titia

Dans son royaume des ténèbres, Capcom joue avec la lumière.

Des phases d'énigme relativement pauvres...

DEVIL MAY FIGHT

Il est une jauge située en deçà de votre barre de vie qui vous indique l'énergie que vous avez pu cumuler en combattant un maximum d'ennemis. Ce n'est qu'une fois emplie que vous pourrez vous muer en démon, délivrer en quelque sorte la part du diable qui est en vous. À ce stade, vous n'aurez plus de mal à faire face aux assauts de vos adversaires en nombre : vous pourrez en effet à volonté voler et les électriser un à un. Bref, le pied...



Un univers à mi-chemin entre un paradis désert et un enfer de désolation.

Ici, le soleil ne perce pas...

Rencontre impromptue...

WELCOME TO HELL STATION

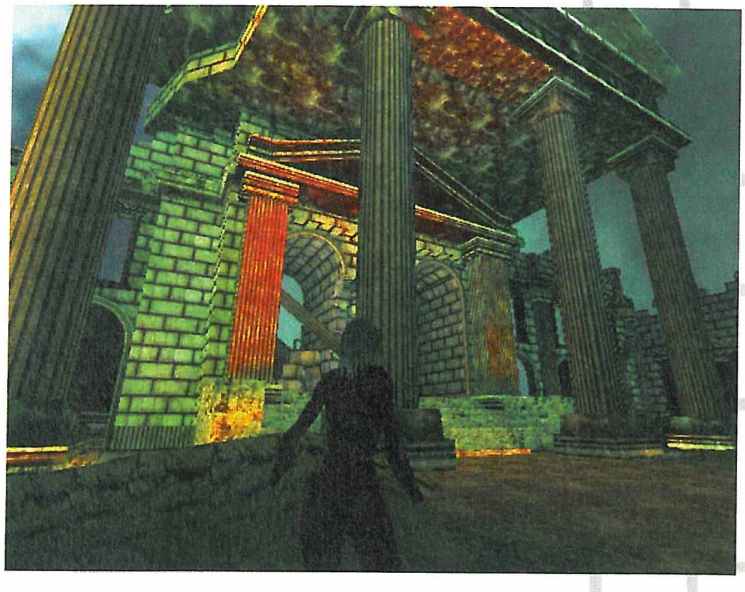
The Lost

The Lost

éditeur : crave entertainment - concepteur : irrational games - date de sortie : automne 2001 - genre : aventure-horreur

PS2

En y repensant, l'Enfer n'était-il pas une propriété privée du PC ? Ses terres volcaniques, ses salles de torture, ses créatures endiablées, ses édifices de pierre sombres : toutes ces petites douceurs ne furent-ils pas, à proprement parler, les traits communs de titres comme Dungeon Keeper 2, Requiem ou encore, dans une moindre mesure, de Heroes of Might and Magic ? Tout cela fut, en effet, mais le monopole ne semble-t-il pas dans ce cas se relâcher sous l'appellation de The Lost ? Essuyez bien vos pieds sur le paillasson welcome du royaume des morts, Cerbère vous réserve un accueil d'Enfer sur le seuil de la PS2...



Charmant édifice : un peu hostile...

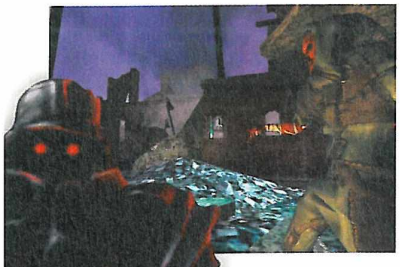
Une actrice de charme qui avait certainement déjà joué dans Resident Evil...

Le survival-horror a ses adeptes, j'en suis la prêtresse, mais vous trouverez davantage en The Lost les symptômes d'un jeu d'aventure quelque peu décalé, où atmosphère et scénario s'inspirent largement d'un royaume de ténèbres. Votre route sinueuse se déroulera sur le sol banni des Enfers, et sur ce tapis de sang, vous n'aurez guère que vous pour vous défendre, du moins durant les premiers temps. Mais revenons un peu en arrière pour mieux comprendre. Votre fille Béatrice est décédée dans un terrible accident de voiture. Seule, vous êtes en plein désarroi, mais le Mal ne tarde pas à faire son apparition et vous soumet l'un de ces contrats à double sens et entrelignes que chacun de nous connaît bien. Signature apposée, la jeune étudiante en médecine que vous êtes (Amanda Wright de votre nom) offre ainsi une seconde chance à sa fille et s'engage dans un combat de souffrance et d'horreur pour sa "survie". Le monde que vous tra-

versez soudain en ces terres n'est pas sans être peuplé de ces créatures abjectes perpétuellement assimilées à l'enfer... En premier lieu, il semblerait que vous deviez délivrer de ses fers votre guide bienfaiteur : Virgil. C'est à ce prix et uniquement à ce prix que vous pourrez accéder au cœur de la quête et que vos alter ego entreront en jeu. Comprenez ici que votre seule personne ne suffira plus à vous soustraire à tous les pièges. À ce stade, chacun de vos personnages alternatifs vous offre ses propres compétences afin de vous tirer de chaque mauvais pas : Light se prête aisément aux sorts curatifs et à la défense, tandis que Corruption s'incline davantage vers l'offensive et Instinct vers la protection. The Lost, dont est issu le titre, vous confère quant à lui un certain pouvoir sur votre passé. À vous de savoir faire appel à l'un ou à l'autre, à vous également de vous efforcer de faire évoluer les caractéristiques de ces derniers au gré de l'aventure... D'un point de vue plus technique, si les graphismes et l'animation n'exhibent, pour l'heure, rien de surprenant, il semblerait néanmoins que The Lost puisse se targuer d'une jouabilité à toute épreuve. D'un point de vue plus générique, voyez-y avant tout un projet ambitieux dans son originalité, mais un projet que l'on ne peut véritablement qualifier d'explosif pour l'heure en raison de certains de ses aspects techniques. À surveiller...

Titia

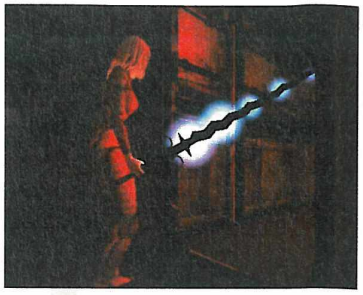
Une jolie petite robe rose au pays du sang.



Un personnage plutôt marginal.

Une perspective sans brouillard...

Une véritable concierge, celle-là... tout comme Kyo.



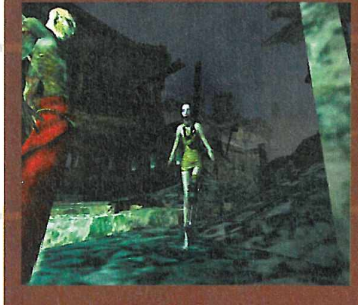
Il semblerait qu'à l'image de Soul Reaver, vous puissiez vampiriser l'âme de vos ennemis.

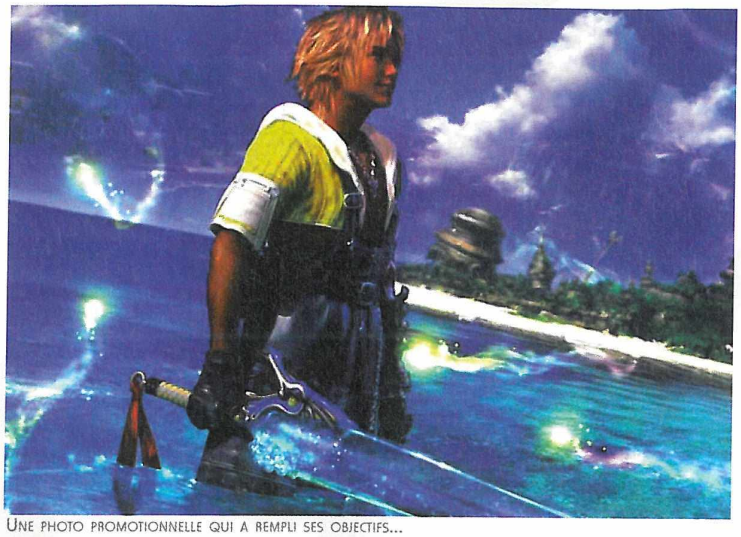
Deux jauges dont nous ne savons hélas pas grand-chose pour le moment...

Wonder Céline !

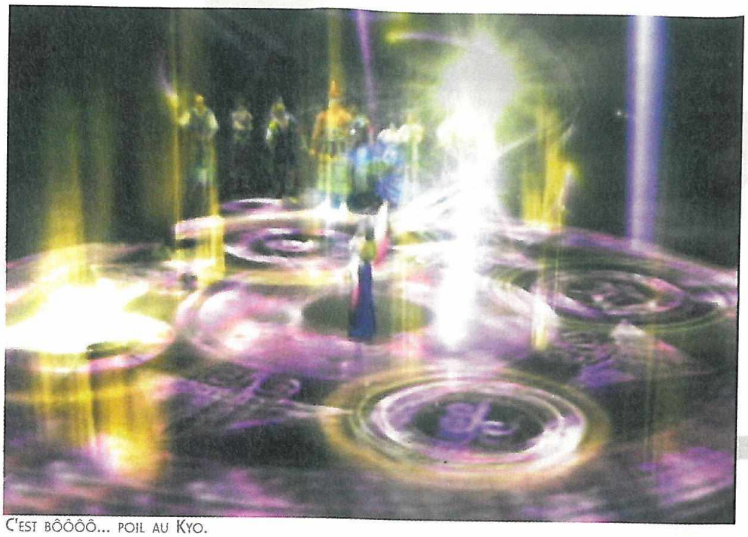
Des créatures difformes : fait exprès ?

Qu'elles soient morbides et étranges, c'est une chose, mais vous avouerez qu'elles ne sont vraiment pas belles. Bien sûr, ce ne sont que les photos d'une version non aboutie, mais quand on voit les membres sans formes et les visages trop aiguisés de ces créatures, nous sommes en droit de nous interroger. Alors, ne prenons pas peur : attendons simplement ce que nous réservent les prochains clichés : nous pourrions avoir des surprises.





UNE PHOTO PROMOTIONNELLE QUI A REMPLI SES OBJECTIFS...



C'EST BÔÔÔÔ... POIL AU KYO.

UN MYTHE, UNE LÉGENDE...

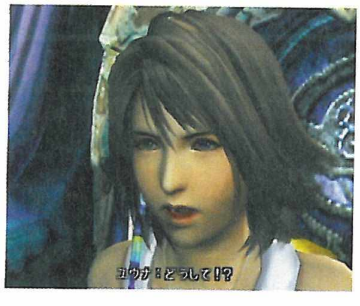
Final Fantasy X

Final Fantasy X

éditeur : squaresoft - concepteur : squaresoft - date de sortie : 19-07-01 - genre : rpg

PS2

De par l'histoire des jeux vidéo, il est une légende empreinte de féerie qui s'est épanouie dans le cœur des joueurs tant que dans les mœurs. Square n'a pas son égal dans sa catégorie et s'il a choisi de boycotter en un sens la Dreamcast, nous ne lui en tiendrons pas trop rigueur, puisque son dernier trésor teinte aujourd'hui nos pages d'un peu d'espoir vis-à-vis de l'avenir énigmatique vidéo ludique. C'est fait, la bête est en nos murs : il fallait bien un jour s'arrêter sur le portrait de ce monstre de la concurrence. Final Fantasy X se déshabille : une photo par-ci, une info par-là, et c'est l'extase...



CÉLINE ET MOI AVONS DÉCIDÉ D'UNE NOTE POUR YUNA : 4/10 : TRÈS PASSABLE...

Il n'est que peu de renseignements que nous ayons pêchés et pourtant, nous pourrions en parler des heures. D'épisode en épisode, la saga s'est enracinée dans l'excellence et chaque fois, ces mêmes racines se font plus grimpantes. Entendez en ce sens que chaque opus n'a de cesse d'innover tout en gardant sa personnalité. L'atout majeur des Final Fantasy réside finalement avant tout en un système simple d'univers commun et de héros multiples. Si vous ne vous attachez donc à Tidus et Yuna que pour la durée de ce dixième volet, croyez bien que leur personnalité dégage assez de prestance pour vous transporter sans retenue dans leur aventure. Et pour en parler plus précisément, arrêtons-nous sur notre nouveau

AAAH, LES VACANCES, UN BIEN LOINTAIN SOUVENIR...

L'INSPIRATION ME VIENT... : UNE TRÈS JOLIE PHOTO...

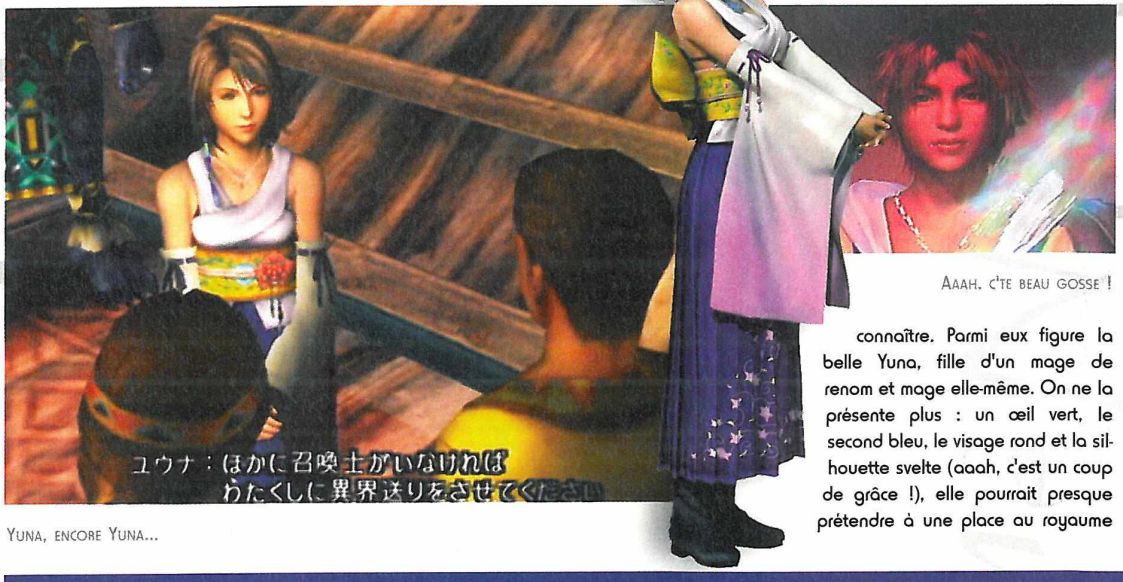
BON OU MÉCHANT ?

good guy : Tidus, le charmeur de ces dames, le seul homme blond sans moustache ni ventre à bière à faire craquer Kyo. S'il excelle à haut niveau en Blitzball, sport futuriste quelque peu décalé, Tidus se prédestine inconsciemment à des horizons plus pénibles mais à la fois plus héroïques : pourquoi ? Parce qu'un héros doit être héroïque... Comme les beaux gosses ne traînent jamais seuls (Céline et moi y veillons) et aussi parce que le RPG est un jeu d'équipe à son origine, il vous sera imposé un certain nombre de coéquipiers que vous apprendrez progressivement à

KYO À DÉDÉ : TU VEUX TESTER MON PETIT LIT DOUILLET ?

UNE DISCUSSION QUE NOUS AURONS DU MAL À COMPRENDRE. NOUS, PAUVRES FRANÇAIS QUE NOUS SOMMES...

SI LA RÉALITÉ POUVAIT ÊTRE SI DOUCE...



YUNA, ENCORE YUNA...

AAAH. C'TE BEAU GOSSE !

LES CHUTES DU NIAGARA VERSION FF.

connaître. Parmi eux figure la belle Yuna, fille d'un mage de renom et mage elle-même. On ne la présente plus : un œil vert, le second bleu, le visage rond et la silhouette svelte (aaah, c'est un coup de grâce !), elle pourrait presque prétendre à une place au royaume des dieux. En second plan viennent Thief Ryukku, Aaron, Wakka ou encore la magicienne Lulu. Face à vous, Sin, une force animée par le Mal et qui use des catastrophes naturelles pour tout dévaster. Il existe bien évidemment un autre participant actif à la quête : l'univers aux mille et une merveilles. Tour à tour exotiques, mys-

DES COULEURS EN BATAILLE

JE NE VOUS REPARLERAI PAS ICI DES QUELQUES RENSEIGNEMENTS DONT JE VOUS FAISAIS ÉTAT DANS MON TEXTE PRINCIPAL À PROPOS DES NOUVELLES RÈGLES D'AFFRONTEMENT. NON, JE TENAIS SIMPLEMENT À FAIRE UN PETIT CLIN D'ŒIL À CETTE NETTE AMÉLIORATION DONT ONT FAIT PREUVE LES GRAPHISMES EN PHASE DE COMBAT POUR CE NOUVEL OPUS. PLUS SPECTACULAIRES, LES INVOCATIONS PRENNENT DÉSORMAIS UN RÔLE PROÉMINENT, ET LEUR PRÉSENCE MÊLE EFFETS DE LUMIÈRE ET EXPLOSIONS DE COULEURS DANS UN CONCERT DE BRUITAGES ET DE MUSIQUE TAMBOUR BATTANT. EN BREF ? C'EST SPLENDIDE...

SYNTHÈSE : PINCEAU DE SQUARE

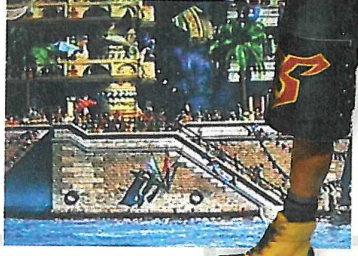
LA TOUCHE DE L'ARTISTE RÉSIDE EN SA VOLONTÉ DE REPRODUIRE LA RÉALITÉ À LA PERFECTION DANS LES VISAGES ET LES ÊTRES EN GÉNÉRAL, TOUT EN APPOSANT UNE FÉERIE TOUT IMAGINAIRE AUTOUR D'EUX. PAYSAGES, VÊTEMENTS ET ARTIFICES SONT AUTANT D'ÉLÉMENTS INDISPENSABLES POUR VOUS DESSOUDER DE LA TERRE TANDIS QUE CHAQUE PERSONNAGE OPÈRE SUR VOUS UNE SI VIVE IDENTIFICATION QU'IL DEVIENT IMPOSSIBLE DE NE PAS SE LAISSER TRANSPORTER. DE L'ANIMATION DES MOUVEMENTS AUX EXPRESSIONS LES PLUS COMPLEXES, IL N'Y A PLUS DE SECRET POUR SQUARE : L'ART, C'EST SON TRUC. À MOINS QUE CE NE SOIT LA MAGIE...

UN SOUCI DES DÉTAILS MÉTICULEUX.

LA NUIT : UN ROMANTISME ABSOLU...

EXOTIQUE : PRESQUE TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI...

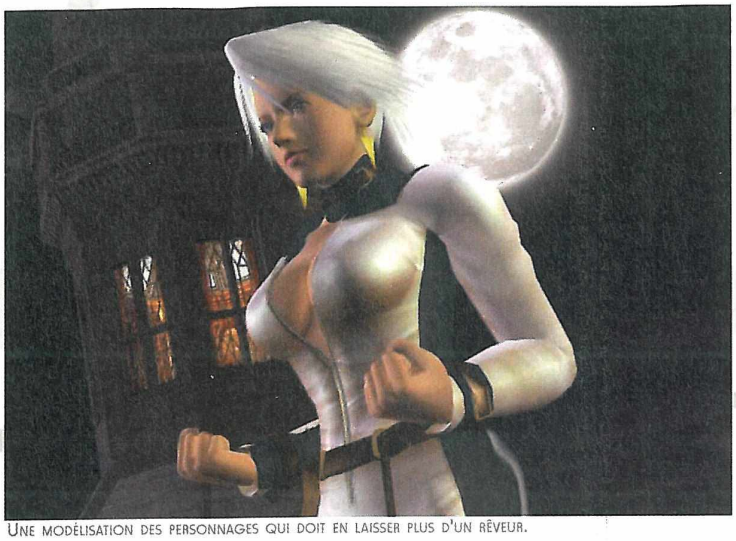
LE CHOCOBO REDESIGNÉ POUR FFX...



DES DÉCORS FOUILLÉS DANS LE DÉTAIL.

tiques ou antiques, les paysages sont un attrait de plus au tableau, d'autant qu'ils sont désormais tout en 3D et non en précalculé. L'eau tient ici un rôle prépondérant : elle aurait englouti bien des terres. C'est d'ailleurs un point qui me prête à vous dire que des phases sous-marines pimenteront désormais votre progression et sur ce point, les vidéos parlent d'elles-mêmes : c'est splendide. Si la progression se fait grossièrement sur le même schéma que celui des précédents opus, à savoir des phases d'aventure entrecoupées de cinématiques, les combats ont pris, quant à eux, une tournure nouvelle : désormais, les invocations ont, durant les affrontements, leur place propre en tant que véritables personnages jouables. Un système de définition des initiatives a également pris part aux règles, mais nous en apprendrons certainement plus sur ce sujet au cours de l'E3 prochain. Pour parler plus techniquement, je vous épargne les déclarations d'extases sur la qualité graphique du titre, pour vous dévoiler un détail plus piquant : pour la première fois depuis les premiers pas timides de la saga, des voix digit' se profilent au programme. Un point qui pourrait s'avérer intéressant à condition qu'elles soient appropriées aux divers personnages... Sur ce, profitez bien de ces dernières photos : elles sont encore toute fraîches...

Titia



UNE MODÉLISATION DES PERSONNAGES QUI DOIT EN LAISSER PLUS D'UN RÊVEUR.

IL Y EN A UN QUI A DÛ AVOIR CHAUD AUX FESSES.

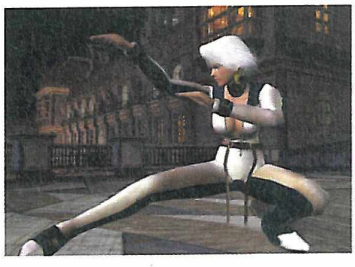
LA X-BOX ATTAQUE TRÈS FORT.

Dead or Alive 3

Dead Or Alive 3

éditeur : tecmo - concepteur : team ninja - date de sortie : nc - genre : combat

C'est assez gonflé de la part des gens de Microsoft de reprendre une série qui a été réalisée sur deux autres supports, et ce avec une réussite éclatante.

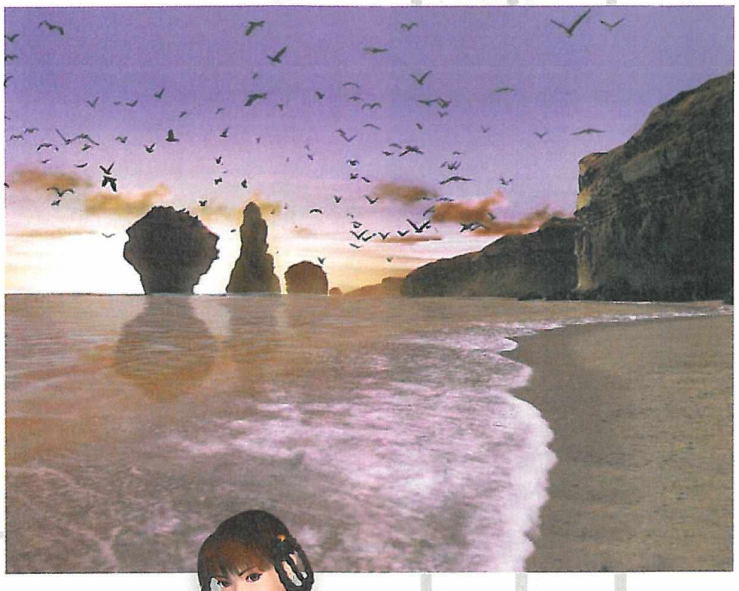


IL VA PAS FALLOIR L'EMBÊTER LA PETITE DAME, ELLE A PAS L'AIR COMMODE.

LE SOUCI DU DÉTAIL, LA BEAUTÉ DU PAYSAGE, ON EST VRAIMENT TRÈS IMPATIENTS D'Y JOUER.

La Dreamcast, mais aussi la Play 2, ont chacune leur formule Dead Or Alive 2, avec des graphismes et une animation exemplaire, des décors très travaillés et un gameplay superbement conçu. Il faut vraiment que les programmeurs de Team Ninja soient sûrs de leur coup pour proposer à leur tour un épisode de la série sur un autre support. Dead Or Alive 3 va donc voir le jour sur la machine de Billouze, et au vu des dernières photos, ça va légèrement dépoter. Le jeu devrait tourner en 120 images par seconde sur X-Box, alors qu'il tournait à 60 images par seconde sur Play 2 et Dreamcast (ce qui en soi ne change strictement rien, le taux de rafraîchissement de la pupille ne décelant pas de différence au-dessus de 45 images/seconde, sauf que l'œil se fatigue moins vite avec une fréquence d'images plus rapide). Il devrait y avoir au total quatre nouveaux personnages, avec des caractéristiques différentes et des méthodes de combat se rapprochant d'un Virtua Fighter. On ne sait pas encore si on retrouvera des décors déjà présents dans les deux précédents opus, mais une démo tournante devrait être visible au prochain E3 (sans le petit cube, n'en déplaise à Titia) et nous en saurons donc un peu plus à ce moment-là. Reste à se délecter de ces quelques clichés, qui laisseraient baba d'admiration le plus récalcitrant des anti-Billouze ! Wait and See...

El Tuco



ON RESTE SOUFFLÉ PAR CETTE IMAGE, PAR LE RENDU QUE PEUT AVOIR L'OCÉAN. TECHNIQUEMENT, C'EST UN VÉRITABLE TOUR DE FORCE.

LE NINJA EST UN PERSONNAGE RÉCURRENT DANS LA SÉRIE DES DEAD OR ALIVE.

Dossier confidentiel

Les rumeurs font parfois de fausses surprises, mais il semblerait bien que l'équipe de la Red Storm, à l'origine du premier Rainbow Six, réalise actuellement avec discrétion un nouveau titre pour Xbox. Ghost Recon, c'est son nom, pourrait bien être un jeu d'action lui aussi, si l'on en juge par l'expérience vécue de la Red Storm. Mais bon, là, je divague : attendons d'abord d'en savoir plus...

Une suite prometteuse

Alors que nous avons Evergrace premier du nom qui vient de sortir en français sur Play 2, sa suite est annoncée depuis quelques semaines et s'annonce terrible. Un changement radical dans les graphismes, une réelle impression de puissance quand on frappe et un héros plus mature. Retour de Yuterald accompagné de Ryana et Fillna. Si vous aimez les RPGs et que vous avez des difficultés à attendre la sortie de Final X ou encore Suikoden 3, peut-être qu'Evergrace 2 est un bon remède. À voir...

Sega et Bilou

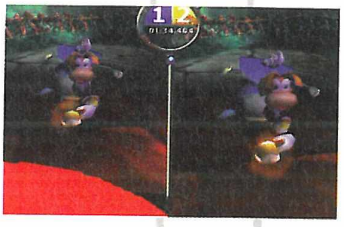
La collaboration entre Microsoft et Sega s'annonce plutôt bien pour l'avenir, puisqu'on nous fait part de pas moins de 11 titres à venir sur Xbox. Parmi les plus en vue, vous retrouverez Jet Grind Radio Future, Sega GT, Gunvalkyrie et surtout, aahhhh, Panzer Dragoon, mon premier jeu sur Saturn. Ça y est, je suis aspirée comme une vieille saleté dans l'aspirateur d'une Portugaise vers mes doux souvenirs de tirs en rafale à dos de dragon futuriste... Je vous laisse : je m'en vais à mes songes...

Pas de nouvelle, bonne nouvelle

Histoire de se mettre en jambe avec cette nouvelle formule de Dreamzone, voici deux photos du nouveau Zelda prévu sur la GameCube. Zelda est de retour avec son redoutable ennemi, Ganondorf, mais cette fois il n'a jamais été aussi en forme. Une modélisation qui laisse pantois, une animation qui fait rêver, il ne reste plus qu'à patienter.

Encore plus de Rayman

La PlayStation 2 aura bientôt la chance de posséder un nouveau Rayman, Rayman M pour être plus précis. Le M, c'est pour Multi-joueurs. En effet, ce nouveau titre développé par le studio d'Ubi Soft se trouvant à Montréal utilise le même moteur que Rayman 2, mais dans le cadre d'un jeu se jouant à deux via un écran splitté. Pour l'instant, on ne sait pas si ces deux joueurs s'affronteront dans quelques terribles courses à la manière de l'antique Pen Pen Tri-Icelon ou dans une aventure inédite, mais l'ensemble paraît très beau. On peut légitimement espérer que cela soit à nouveau un succès pour ce personnage devenu l'égal d'un Mario ou d'un Sonic dans le cœur des fans de jeux vidéo.

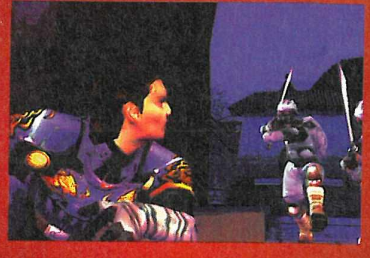


Un logo, c'est mieux que rien

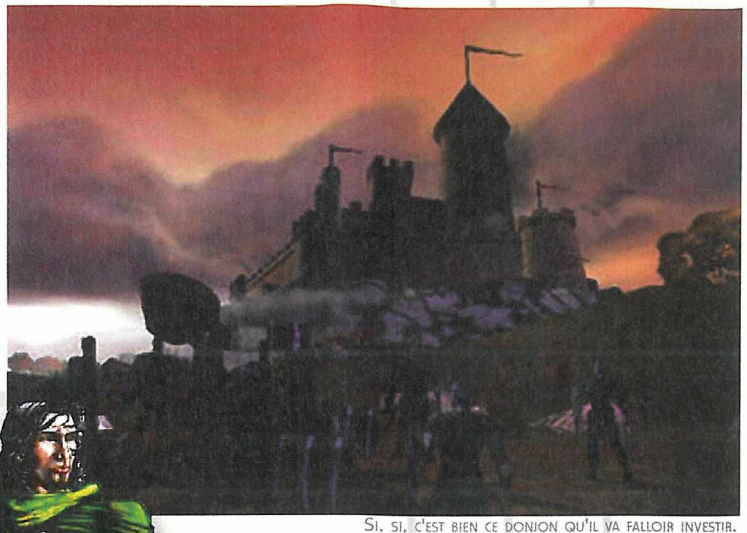
Lorsqu'on a posé la question à Capcom de savoir où ils en étaient du développement de Biohasard 0 sur GameCube, ils sont restés évasifs et n'ont levé le voile que sur le logo du titre tant attendu. Ils ont précisé que le jeu était en plein développement, et que les choses suivaient normalement leur cours.

Une bombe chez THQ ?

THQ nous préparerait-il une bombe sur Xbox ? Vous êtes sceptiques ? En tout cas, pour l'heure, le développement de New Legends s'annonce plutôt bien. En fait, il est un des gros titres à attendre pour le lancement de la console à la fin de l'année. D'un genre nouveau, New Legends vous propose de vous glisser dans le corps de Sun Soo, un guerrier combattant pour la libération de sa terre natale. Dans un univers médiéval futuriste japonais, il vous faudra survivre aux batailles féodales qui divisent les contrées et plongent le pays dans le chaos le plus total. C'est du pur-sang jeu d'aventure / action qu'on nous mijote, et l'innovation devrait être au rendez-vous avec un savant mélange d'arts martiaux et d'armes à poing.



Il faudrait calmer cet impétueux pur-sang, et bientôt foncer dans le tas.



Si, si, c'est bien ce donjon qu'il va falloir investir.

La PS 2 envahit la forêt de Sherwood.

Defender of the Crown

Robin Hood

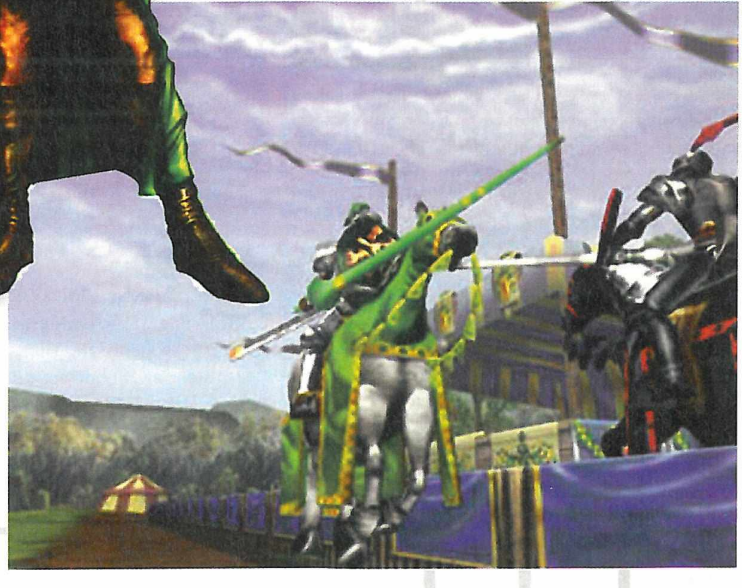
éditeur : Cinemaware - concepteur : Cinemaware - date de sortie : début 2002 - genre : aventure-action

PS2

Les aventures de Robin des bois sur la Play 2 laissent présager une incursion fort sympathique dans l'univers du prince des voleurs. Kyo va enfin pouvoir mettre son collant et son chapeau en plume. Quand à Neo Alex, il a toujours rêver de s'appeller Marianne.

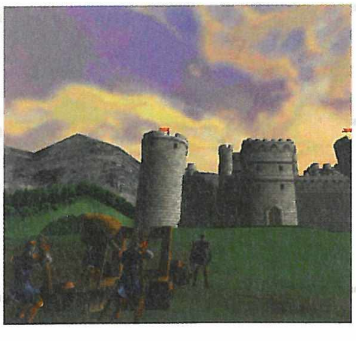
L'histoire mise en scène dans le titre développé par Cinemaware est celle que tout le monde connaît. Le roi Richard a été kidnappé et le Prince Jean assume l'intérim en attendant l'hypothétique retour de son frère. Il s'est entouré de Seigneurs fidèles et rendus à sa seule cause, ce dernier ayant pris goût au pouvoir et n'espérant nullement le retour du roi. En tant que Robin des Bois, vous aurez quatre objectifs à atteindre pour terminer le jeu, le but principal étant bien entendu de foutre à la porte ce salopard de Jean. Mais avant, il vous faudra sauver Marianne dans le Donjon du Prince Jean, réunir la somme nécessaire pour payer la rançon de Richard et enfin réunifier l'Angleterre. La carte entièrement 3 D qui vous sert de repère est divisée en 19 territoires. Chaque parcelle est à gagner et doit être occupée par vos troupes. Il vous est possible, une fois la victoire en poche, de renforcer la défense de chacun d'entre eux, avec cinq niveaux de résistance. Pour conquérir les territoires, vos amis et alliés ont chacun des caractéristiques propres qui vous seront bien utiles. Le mode de combat pour les batailles rangées est le même que pour Kessen. Vous ne contrôlez pas tous les mouvements de vos unités, mais simplement celui d'un général. Les combats se déroulent en temps réel et le déclenchement des vidéos se fait avec une fluidité déconcertante. Mais la stratégie et les combats à grande échelle ne sont pas les seules actions possibles dans le jeu, puisque par l'intermédiaire de mini-jeux, il vous sera possible de participer à de nombreux challenges : tournois de tir à l'arc, tournois à cheval, infiltration clandestine du château, et le siège du Donjon. Autant de perspectives qui nous laissent envisager un titre complet et plein de surprises dans un proche avenir. Il ne reste plus qu'à souhaiter que les graphismes, l'animation et les effets soient de la même engeance que Kessen, et Robin Hood : Defender Of The Crow est promis à un bel avenir sur la Play 2.

El Tuco



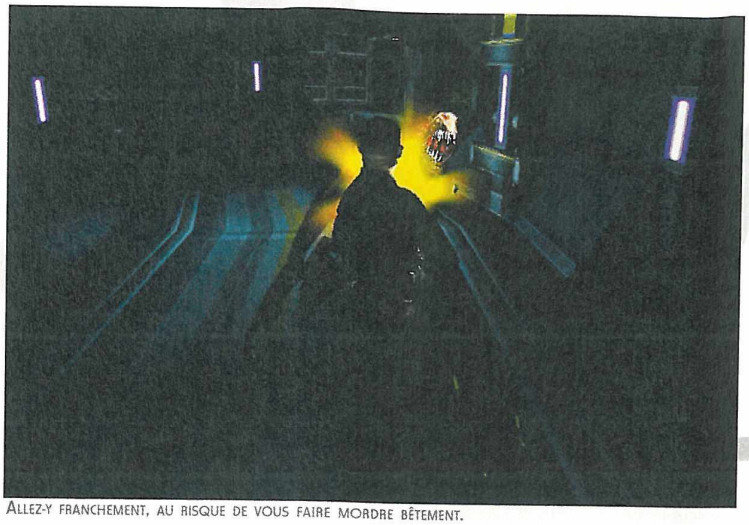
T'as vu ta tête, t'as vu ma lance, tu vas morfler !

Une carte entièrement en 3 D qui va vous permettre de vous repérer et de constater votre progression.



Un château fort qu'il va falloir assiéger dans les règles si vous voulez en prendre le contrôle.

Vous ne pourrez pas piloter de vaisseau, ne rêvez pas.



Allez-y franchement, au risque de vous faire mordre bêtement.

RUN FORREST, RUUUNNNN.....

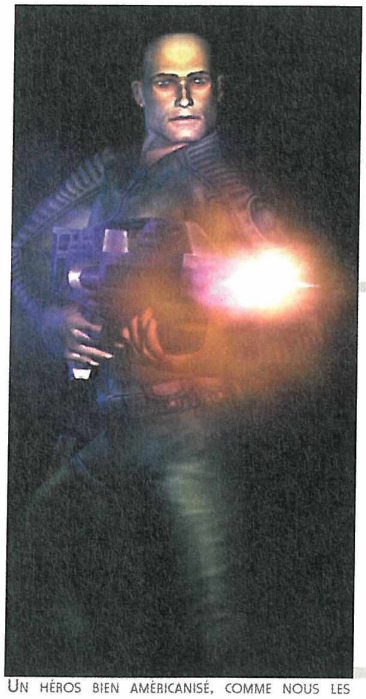
Run Like Hell

Run Like Hell

éditeur : Interplay - concepteur : Digital Mayhem - date de sortie : 15 septembre 2001 - genre : Aventure

PS2

Les accroches bidon sont ma marque de fabrique. Ne soyez donc pas surpris de la pauvreté de mon sous-titre. Interplay se décide à développer un jeu d'aventure pour le marché américain. Enfin une bonne nouvelle qui devrait réjouir les fanatiques de survival-horror. Avouons-le, Extermination était relativement pauvre et Code Veronica n'était plus trop d'actualité. Alors espérons que cette ambiance aliénique event horizonesque ne nous décevra pas.



Un héros bien américanisé, comme nous les aimons. Ils auraient pu opter pour un style brucewillissien, dommage.

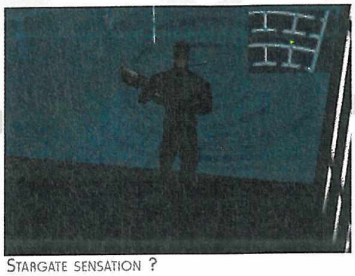
C'est une certitude, l'année 2001 sera celle des Survival-Horror. Si Interplay se réveille, c'est qu'ils connaissent pertinemment le potentiel financier du moindre jeu avec un héros armé jusqu'au cou (ndc : Voilà voilà, si l'on est dans la merde jusqu'au cou, on serait plutôt armé jusqu'aux dents, mais c'est à toi de voir...). Les joueurs adorent, les autres acceptent, mais personne ne les rejette. Hélas, la Play 2 n'est que peu convaincante pour le moment. Malgré l'excellent Onimusha que je ne peux comparer à un Resident Evil pour son ambiance, les autres ne sont que plagiats décevants. Voici donc des photos d'une version peu avancée et qui démontre une nouvelle fois les capacités de la Play 2 à proposer des tons grisâtres et tristounets (mignon comme terme). De ce côté, la Dreamcast n'a pas à s'inquiéter, elle offre des couleurs pétantes. Vous prendrez le rôle de Nick (Sarah ?) Connor, un ancien officier marines exilé sur un satellite du nom de Forseti. Hélas, dès son arrivée, il remarque ce que ce dernier a été pris d'assaut par des hordes d'aliens laids et visqueux. Au bout de quelques secondes, un membre de son équipage est décapité. Amusant, ce dernier recrache les morceaux sur le pauvre Nick. Vous fuyez le plus rapidement possible. Votre mission sera de retrouver les rares survivants, dont votre fiancée Samantha, et de débarrasser votre vaisseau des différentes créatures. Niveau maniabilité, rien n'a changé. En appuyant sur haut, vous avancez, bas, vous recu-

Un cousin de Lizardman de Soulcalibur ?

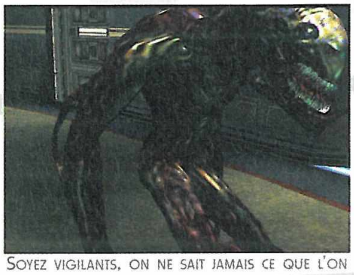
Le héros est à terre, le monstre s'apprête à réaliser le fameux coup de la savonnette.

Comme vous pouvez le remarquer sur cette photo, l'Alien a une bonne dentition.

Prions pour que les angles de caméra soient bien choisis.



Stargate sensation ?



Soyez vigilants, on ne sait jamais ce que l'on peut croiser au coin d'un couloir.

lez et sur gauche ou droite pour changer de direction. Différentes armes, possibilités de faire des pas de côté ou de bouger en canardant les ennemis. Les programmeurs ont enfin compris que les héros de Bio Hazard avaient l'air ridicule en restant sur place lors des scènes d'action. Des militaires incapables de bouger en tirant, il n'y avait que Capcom pour nous trouver une idée pareille... Le jeu se déroule sous forme de chapitres (sept en tout, un par jour). On nous promet un minimum de trente heures, ce qui est extraordinaire pour ce style de jeu. Croyez-moi, je reste sceptique. Attention, les ennemis augmentent en expérience. Si vous tirez constamment au même endroit, vous risquez de renforcer leur défense à cet endroit précis. Ils pourront même arracher les têtes de votre équipage pour connaître de nouvelles infos sur vos déplacements ou sur votre vie en général. Plus vous avancez dans le jeu et plus votre vaisseau prendra une forme génétique jusqu'à se transformer en une immense entité. Cela présage un boss final de toute beauté. Allez, je vous laisse et faites de beaux rêves.

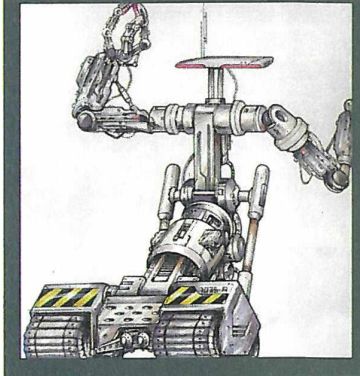
Kyo

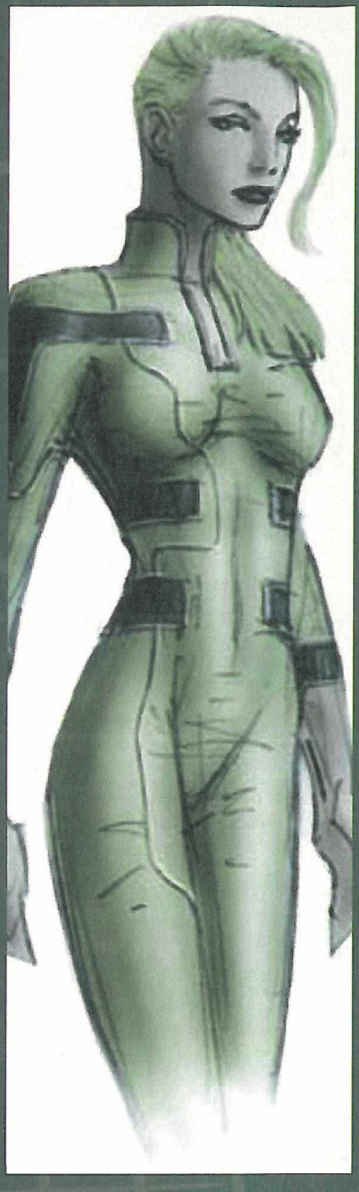
Des graphismes bien sobres, à croire que la Play 2 est spécialisée dans les tons grisâtres.

Les armes ne seront pas d'actualité. Nous remercierons tout de même Ridley Scott pour avoir inspiré pas mal de programmeurs.

DESIGN STYLÉ

Une femme peu aguicheuse, des êtres étranges et visqueux, des robots ménagers, des mantes religieuses croisées avec l'enfant de Sigourney Weaver, un héros bien bourrin et chauve, une taupe «mecha-nisée», bienvenue dans le 21ème siècle. Tout de même, une grande ressemblance avec Phase Paradox, qui débarque bientôt sur ce même support.



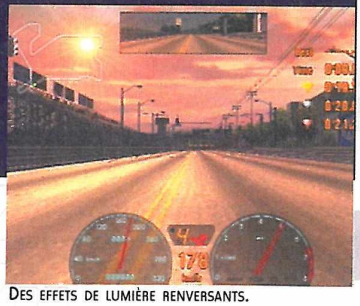


IMPORTS PLAY2

Gran Turismo III A-Spec

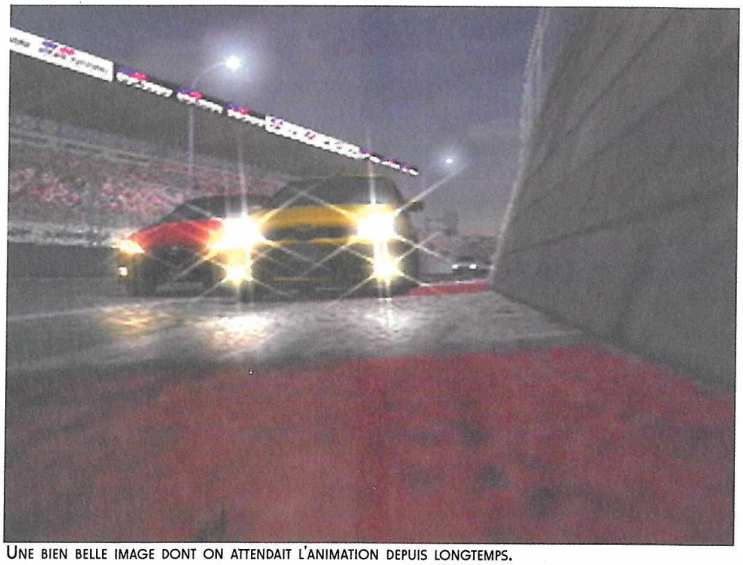
GT III est arrivé... sans se presser...
Avant même que Gt III ne soit sorti dans les bacs, les files d'attente grossissaient déjà devant les magasins au Japon, dès 5 heures et demie du matin. Il ne fallut pas plus de trois jours pour que Sony écoule plus d'un million d'exemplaires du jeu le plus attendu de la Play 2, au même titre que Metal Gear Solid II. Une fois n'est pas coutume, en dépit de l'engouement fantastique pour le titre au pays du Soleil Levant et la difficulté effroyable pour s'en procurer en import, nous avons réussi à en avoir un exemplaire.

UN ENCADRÉ PRÉCÉDANT L'ÉPREUVE VOUS MONTRE LA CONDUITE IDÉALE POUR REMPORTER LE CHALLENGE.


DES EFFETS DE LUMIÈRE RENVERSANTS.

MOI AUSSI J'AURAIS AIMÉ AVOIR UNE VOITURE AUSSI SYMPA POUR PASSER MON PERMIS.

LE GHOST PERMET D'OPTIMISER SES PROPRES PERFORMANCES.


UNE BIEN BELLE IMAGE DONT ON ATTENDAIT L'ANIMATION DEPUIS LONGTEMPS.

MÊME LE MODE RALLY NÉCESSITE L'OBTENTION D'UN PERMIS SPÉCIFIQUE.

C'est court mais bon

Nous avons dû prendre une décision quant à savoir ce que nous allions en faire. Et c'est bon gré mal gré que nous ne lui accorderons qu'une place minimum au sein du magazine, soit deux pages. Difficile de contenter tout le monde, tiraillé entre le fait que nous soyons avant tout un magazine consacré à la Dreamcast et notre désir d'évoluer vers une nouvelle formule qui traite de tous les supports. GT III était certainement l'occasion de mettre en avant notre passion générale pour les jeux vidéo. Il n'incombe qu'à vous et à votre fidélité de poursuivre dans ce sens-là. En attendant vos réactions et vos remarques, c'est parti pour le test le plus court de toute l'histoire vidéoludique sur l'un des softs les plus attendus et les plus compliqués à commenter. Une fois les hostilités lancées, une intro qui se paye le luxe de ne pas être de la synthèse tout en étant d'un niveau très correct, on découvre enfin cette interface qu'on nous avait jalousement cachée jusqu'ici. Rien de révolutionnaire, mais c'est sensiblement différent des deux précédents opus. Elle a été simplifiée et offre une plus grande lisibilité de l'ensemble. La modélisation des véhicules est excellente et les détails sont riches, mais les textures un peu moins fournies que prévu.

Ça scintille au pays des merveilles

Mais malheureusement, la première chose qui frappe, c'est le scintillement. Autant sur un téléviseur 50 Hertz la chose est moins flagrante, autant sur une 100 Hertz le défaut est encore plus perceptible, mais ne nous emportons pas, ce n'est qu'une première impression.

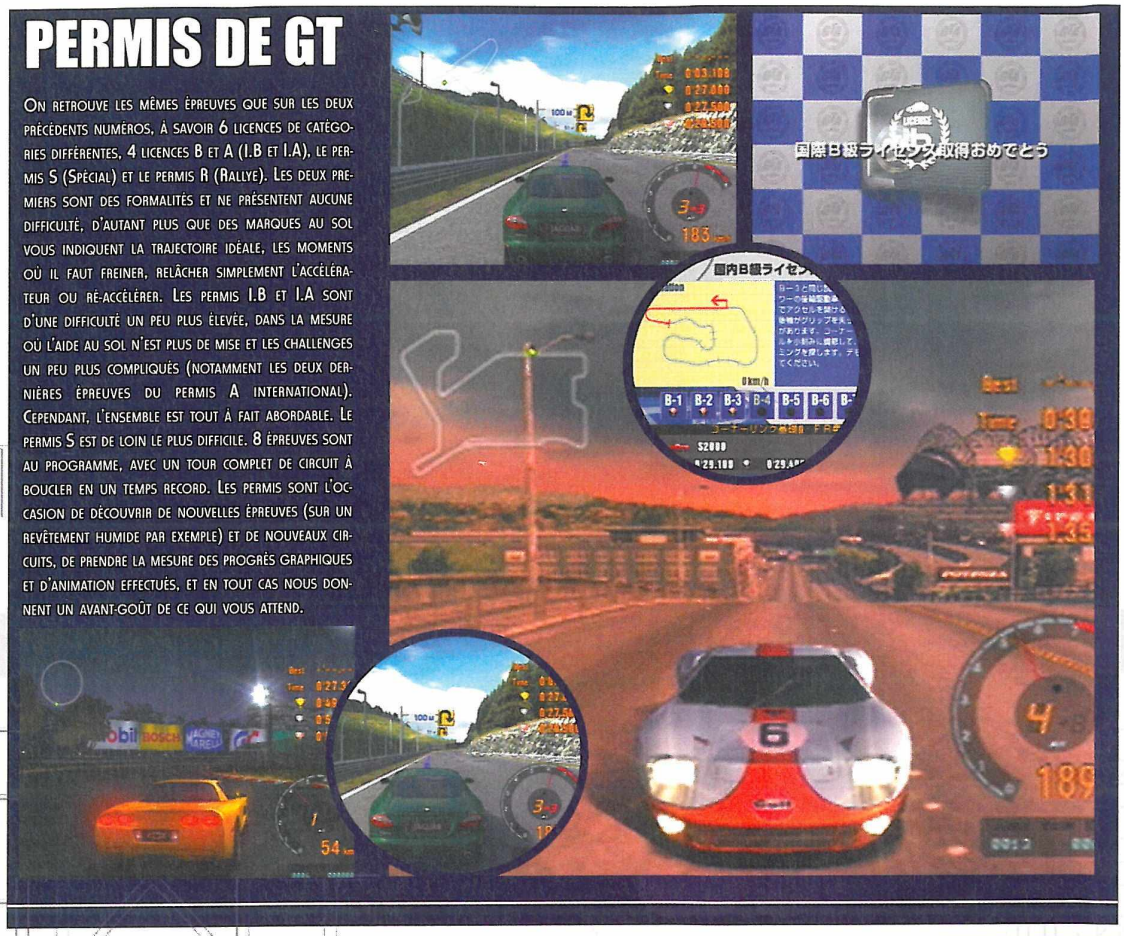
On retrouve un élément constant dans la série : les permis, un mode amélioré, le Rally et enfin les nouveautés, dont quelques véhicules qui n'apparaissaient pas dans les deux précédents opus et 6 nouveaux circuits. À ce propos, une information confirmée officiellement par Sony fait état d'une option Formule 1 qui mettrait en avant des monoplaces sur des tracés particuliers ; étant donné le temps imparti pour faire le test, difficile de vous dire comment faire pour le débloquer). Pour les permis, à part quelques détails, rien de bien nouveau (voir encadré). Il n'en va pas de même pour le mode Rally. Son gameplay a largement été amélioré. Il est beaucoup plus abordable et l'impression de conduire une savonnette enduite de vaseline a disparu (ouf). Ajoutez-y un petit effet de poussière bien agréable, un son sympathique, et nous voilà en présence d'un progrès très net. Pour les nouveautés en termes de véhicules, impossible de vous dire comment ces derniers se comportent ou quelle(s) course(s) il faut faire pour les débloquer (une histoire de temps). On confirmera cependant la présence de la Diablo GT. Que ce soit les nouveaux circuits ou ceux qui étaient déjà de mise dans GT 1 et GT 2, ils ont tous été améliorés graphiquement. Plus de détails, des effets de lumière absolument extraordinaires, et même si la texture de la route et des bas-côtés n'est pas toujours à la pointe (4 MO de mémoire vidéo pour la play 2, on n'en sort pas), l'ensemble est assez impressionnant. Que dire de plus en si peu de

LES REPLAYS SONT IMPECCABLES, IL N'Y A RIEN À REDIRE.

Développeur / Editeur : Polyphony Digital/Sony - Genre : Simulation de course automobile -Dispo : jap

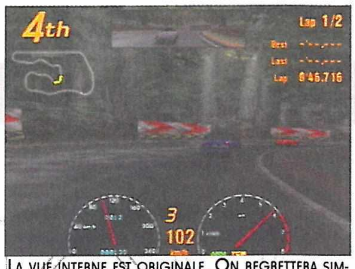
PERMIS DE GT

On retrouve les mêmes épreuves que sur les deux précédents numéros, à savoir 6 licences de catégories différentes, 4 licences B et A (I.B et I.A), le permis S (Spécial) et le permis R (Rallye). Les deux premiers sont des formalités et ne présentent aucune difficulté, d'autant plus que des marques au sol vous indiquent la trajectoire idéale, les moments où il faut freiner, relâcher simplement l'accélérateur ou ré-accélérer. Les permis I.B et I.A sont d'une difficulté un peu plus élevée, dans la mesure où l'aide au sol n'est plus de mise et les challenges un peu plus compliqués (notamment les deux dernières épreuves du permis A international). Cependant, l'ensemble est tout à fait abordable. Le permis S est de loin le plus difficile. 8 épreuves sont au programme, avec un tour complet de circuit à boucler en un temps record. Les permis sont l'occasion de découvrir de nouvelles épreuves (sur un revêtement humide par exemple) et de nouveaux circuits, de prendre la mesure des progrès graphiques et d'animation effectués, et en tout cas nous donnent un avant-goût de ce qui vous attend.



lignes, si ce n'est que Gt III est un grand jeu. Mais que le scintillement, le peu d'innovation dans les petits détails (pas de traces de pneus, pas de sortie de flammes des échappements, suppression pure et simple du sifflement des turbos) et le fait que ce soit une version améliorée du II sont assez décevants. En dépit de cela, il est à ce jour le meilleur jeu de simulation automobile sur console. Fin de transmission, on a un mag à boucler, désolé.

El Tuco



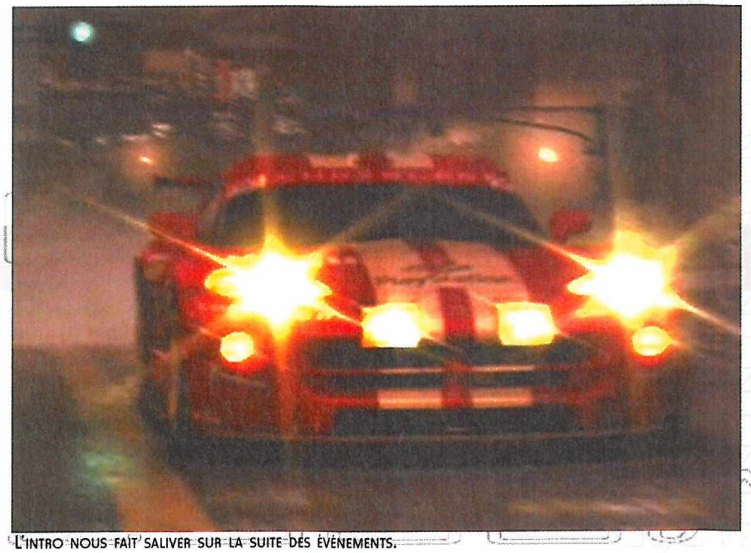
La vue interne est originale. On regrettera simplement l'absence d'une vue avec volant.

Eh oui, malheureusement, pour commencer, la Yaris est un des meilleurs compromis.

L'avis de Kyo

Polyphony Digital se défonce chaque année pour nous sortir la crème des jeux de caisses. Encore une fois, nous obtenons une version non-exempte de défauts, mais qui reste loin devant les autres sur console. Pourtant habitués des introductions en image de synthèse, ils ont opté pour de la 3D temps réel. Et je vous promets que le résultat est impressionnant. Au final, nous obtenons une bombe qui mérite toute votre attention (déjà 1 million de ventes au Japon en 3 jours).

9/10



L'intro nous fait saliver sur la suite des événements.

8,5 Graphismes

La modélisation des circuits est certainement la plus grande réussite des programmeurs. Les véhicules sont eux aussi bien modélisés, mais les textures ne sont pas extraordinaires. Ensuite, les couleurs des différents bolides ont perdu en réalisme, tirant parfois dangereusement vers le modèle réduit. De plus, l'ensemble scintille sévèrement.

9 Animation

On a gagné en impression de vitesse par rapport aux deux précédents opus. C'est fluide, c'est rapide selon les modèles et aucun ralentissement n'est à déplorer. Il reste un ou deux bug(s) d'affichage ici ou là, mais rien de bien méchant.

7 Son

Les programmeurs ont soufflé le chaud et le froid. Passant d'un extrême à l'autre en ce qui concerne le bruit des différents moteurs, on oscille entre le n'importe quoi et le bien. Et on se demande bien pourquoi le sifflement du turbo dans GT2 a complètement disparu dans ce troisième épisode.

9 Jouabilité

Impeccable. Les sensations sont là, il y en aura pour tout le monde, les puristes, les amateurs ou les fous furieux. Une des toutes meilleures maniabilités de jeux de caisses sur console. Il faut préciser que le mode Rally est devenu bien plus praticable que sur le précédent épisode.

9,5 Durée de vie

Gagner toutes les courses, passer tous les permis et le mode Deux joueurs, vous n'êtes pas près d'en voir la fin. Mais avant de pouvoir s'éclater avec des caisses de rêve en mode Gt, il va falloir être patient. Cependant, le jeu en vaut la chandelle.

En Conclusion

Un test un peu rapide pour se faire une idée bien précise de l'ensemble, mais on peut d'ores et déjà dire que c'est un des meilleurs titres de courses automobiles, voire LE meilleur, toutes consoles confondues.

9/10

IMPORTS PLAY2

Angel's Present : Marle's Kingdom Story

Sorti le 21 décembre 2000 au Japon, le dernier Nippon Ichi Software se démarque des autres RPGs sur Play 2 grâce à son style graphique 32 bits. Ce n'est donc guère un compliment, bien au contraire, mais il me fallait bien une phrase d'introduction. Certains trouveront déplacé de tester un jeu qui date de plusieurs mois, mais que voulez-vous, aucune presse spécialisée ne s'en est occupée, donc je vous fais part de mes impressions. J'ai terminé celui sur Play en version us intitulé Rhapsody A Musical Adventure. Un très bon RPG qui n'avait de défaut que sa courte durée de vie. Voyons s'il vaut la peine d'être commandé au Japon pour les fans de jeux de rôle.

VOUS POURREZ MIXER VOS ENNEMIS POUR OBTENIR DE NOUVEAUX ITEMS OU VOUS REMETTRE DE LA VIE À CHAQUE STATUE.

J'AI MIS TRENTE MINUTES À TROUVER CETTE PORTE. NORMAL, AVANT DE BUTER LE BOSS, ELLE N'EXISTAIT PAS ENCORE. EN FAIT, VOUS DEVREZ TUER UN CHAT PUIS REVENIR BIEN EN ARRIÈRE POUR VOIR APPARAÎTRE CETTE DERNIÈRE.

IL Y A EU UN BUG À CET ENDROIT. LE JEU S'EST ARRÊTÉ, JE VENAIS DE TERMINER LE DONJON EN FAISANT PLUS DE CINQUANTE COMBATS. J'AURAI TOUT VU AVEC CETTE CONSOLE...

RETROUVEZ D'ANCIENNES CONNAISSANCES.

Pas mal de changements

À commencer par les combats. Si vous êtes des habitués de la série, vous risquez d'être choqués par le choix des programmeurs. Anciennement, vous vous déplaciez par case ; aujourd'hui, on attaque comme dans un Final Fantasy ou un Skies of Arcadia. Ensuite, vous trouverez une portée en bas à gauche de votre écran qui se remplit de notes au fur et à mesure. Quand cette dernière est remplie, elle retourne au point mort en accumulant un point à chaque fois. C'est grâce à cette jauge que vous pourrez réaliser les attaques des gâteaux et autres pancakes. Eh oui, nous sommes dans un monde relativement puéril, mais ça ne fait de mal à personne. Ensuite, j'ai quelques interrogations au sujet de l'histoire, puisque le scénario se situe juste après Rhapsody sur Play. Cornet a pris connaissance de la véritable identité de Kururu, qui n'est autre qu'une poupée avec l'âme de sa défunte mère. Voilà pourquoi cette dernière avait l'usage de la parole. Et juste avant le staff final, elle retourne au paradis et Kururu redevient une poupée banale comme on en trouve chez Carrefour. Alors, que l'on m'explique pourquoi dès le début de cette nouvelle histoire, elle bavarde toutes les deux ? Comment a-t-elle retrouvé sa voix ? Les scénaristes auraient pété les plombs en rédigeant le script du dernier Marle's Kindom ? Excellente initiative, vous redécouvrirez toutes les anciennes poupées du jeu. Je rappelle que Cornet a la capacité de converser avec ces dernières. Re-combattez auprès de L-Kun l'ours boxeur, Shante, la gentille fée et des autres compagnons.

Jouez avec modération

Son principal défaut, outre les graphismes trop pauvres, c'est la trop grande fréquence des combats. Pour plus d'informations, veuillez-vous reporter au thème qui leur est consacré. Bref, vous ferez une attaque avant d'avoir terminé le donjon, après le village des champignons. Sinon, je suis assez heureux. Je le croyais introuvable en France, mais c'était sans compter sur ce cher Camel, qui me l'a dégoté au coin d'une rue (n'imaginez rien de violent). Je le remercie donc de me l'avoir vendu neuf dans sa version box (avec artbook + OST sur deux CD). C'est très loin d'être une bombe, mais les collectionneurs ne passeront jamais à côté.

Kyo

Développeur / Editeur : Nippon Ichi Software - Genre : RPG -Dispo : jap

PÉTAGE DE PLOMBS EN DIRECT

Si vous adulez les combats dans les différents RPGs, vous serez aux anges. J'ai calculé, vous en aurez toutes les trois secondes. Mon exploit aura été de marcher pendant cinq secondes sans me faire interrompre par des ennemis débiles et boutonneux. En fait, plus on augmente en expérience, plus on combat. Au final, on passe trois heures au lieu de trente minutes dans un petit donjon. Restez zen...

GRAPHISMES INFANTILES

Mais loin d'être désagréables (ndc : entre les Barbapapa et les Bisounours...). Disons que pour apprécier le jeu à sa juste valeur, il vous faut être un fan de la série. Il est certain qu'il n'exploite absolument pas les capacités de la console et c'est fort dommage. Il se veut 3D et pourtant, on ne peut bouger les caméras dans tous les sens. Bref, nombreux seront les joueurs qui se moqueront ouvertement de ses capacités techniques, et il y aura de quoi !

Vous pouvez jouer avec 16 persos en même temps.

Les boss ne sont guère terrifiants pour le moment.

Rejouez de la trompette pour accumuler les poupées.

5 Graphismes

C'est bien trop simpliste pour de la Play 2 et pas assez coloré pour de la Play.

- Animation

Il y a des jours où je me sens incompris.

9 Son

De très bonnes musiques chantées. C'est le point fort du jeu.

7 Jouabilité

Vous aurez quelques difficultés à comprendre le système de combat car il vous faudra créer des équipes de 16 combattants, au risque de vous faire exploser par le moindre boss.

- Durée de vie

Navré, mais je n'ai pu encore le terminer. Je sais que le cinquième chapitre sur PlayStation pouvait se boucler en une dizaine d'heures. Je ne prendrai donc pas de risque.

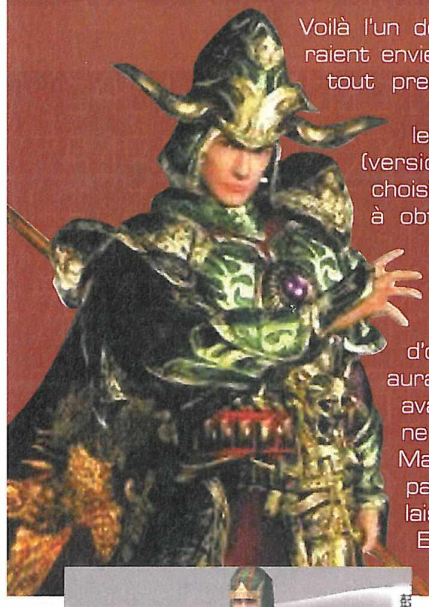
En Conclusion

Je me répète une nouvelle fois, mais il est fait pour les fans des cinq autres opus. Si vous ne connaissez pas, je ne saurais que trop vous conseiller de l'éviter.

6/10

IMPORTS PLAY2

Kessen 2



Voilà l'un des rares jeux qui me donneraient envie de racheter une Play 2. Le tout premier Kessen offrait de jolis affrontements avec d'excellentes musiques et des voix (version japonaise) parfaitement choisies. J'avais quelques difficultés à obtenir sa suite sortie récemment car, ayant réalisé un véritable carton au Japon, il était en rupture de stock. Me revoilà donc avec ce chef-d'œuvre entre les mains, qui aurait mérité plus de pages s'il avait été testé dans un magazine consacré à la console Play 2. Mais vous serez nombreux à ne pas y jouer, donc je préfère le laisser sur deux courtes pages. En route, soldats...

LE HÉROS AU MIEUX DE SA FORME. ON REGRETTERA LE MANQUE DE FURIES POUR CE DERNIER.

MÊME LES DIFFÉRENTS SOLDATS ONT ÉTÉ RELATIVEMENT TRAVAILLÉS.

VOTRE ANCIEN COMPAGNON SE RETOURNERA CONTRE VOUS POUR DES RAISONS ASSEZ BIDONS.

VOUS GAGNEREZ D'AUTRES TROUPES AU FUR ET À MESURE.

LES MAGICIENS SONT LES PILIERS DE VOTRE ÉQUIPE.

Une firme talentueuse

Responsable entre autres des deux Dynasty Warriors (deux styles de jeu différents), de la série mythique des Romance of Three Kingdoms (dont le septième disponible sur Dreamcast) et des produits décalés stylés Bust a Groove, Koei est une boîte bourrée de programmeurs talentueux. Alors que Kessen en version japonaise était le seul à montrer les premières capacités de la Play 2 en possibilité 3D, sa suite prête à croire que nous aurons une longue série sur plusieurs épisodes et sur différents supports (puisque le troisième est prévu sur X-Box avec une option on-line). Les fans peuvent donc se réjouir, ils en auront pour plusieurs années.

DES COMBATS QUI SE DÉROULENT À LA DYNASTY WARRIORS 2 EN TRENTE MILLE FOIS PLUS INTÉRESSANTS ET AVEC UNE VÉRITABLE MUSIQUE D'AMBIANCE.

De nouveaux affrontements

Ceux qui connaissent le premier Kessen en version japonaise (je rappelle qu'en français, les voix sont catastrophiques) risquent d'être déstabilisés. À commencer par la venue des magies. Si vous aimez les films chinois avec des pouvoirs (Evil Cult, etc...), vous serez servis. Ensuite, vous avez plusieurs équipes avec un chef à la tête des troupes à chaque fois. Vous prenez en main l'un d'entre eux (vous pouvez permuter à tout moment) et devez remporter la guerre en éliminant soit le chef adverse, soit les gardes. Pour cela, vous aurez différentes attaques à disposition.

Graphiquement

Le nombre de soldats est impressionnant, bien plus que dans l'ancien chapitre. Hélas, les décors en pâtissent et vous n'aurez pas beaucoup d'éléments en 3D autour de vous. Certains seront choqués, les autres seront plongés dans leur bataille et se moqueront des alentours. Je dirais donc que Kessen 2 est un chef-d'œuvre, mais les programmeurs trouveront toujours de meilleures idées au fur et à mesure. En me relisant, j'ai remarqué que j'avais omis de vous parler du scénario. Simple : vous êtes Liu Bei, jeune capitaine chinois, et votre fiancée Chou Sen vient de se faire enlever par Cao Cao. Vous en profiterez pour envahir son territoire par la force et devrez convaincre les autres chefs de venir avec vous. Épaulé par vos deux frères, vous devrez faire face au génie de Cao Cao. Un scénario basique mais efficace, on oubliera vite.

Kyo

SONREI EST LA PLUS MIGNONNE DE VOTRE GROUPE, MAIS SA FORCE N'EST PAS TROP IMPRESSIONNANTE, SAUF EN UN CONTRE UN.

MAGIES

MÊME SI LES PHOTOS QUE JE VOUS PROPOSE NE SONT PAS TERRIBLES, JE VOUS JURE QU'ELLES SONT SPLENDIDES : DES EFFETS DE LUMIÈRE TERRIBLES, DES POSSIBILITÉS DE LES BOOSTER TOUT AU LONG DU JEU... MA PRÉFÉRÉE RESTE LA TORNADE, QUI DÉVASTE TOUT SUR SON PASSAGE. DOMMAGE QUE LES ENNEMIS PUISSENT USER D'UN SORT DE PROTECTION POUR TOUT CONTRER.

Développeur / Editeur : Koei - Genre : Wargames - Dispo : jap

AVANT-GUERRE

Avant chaque bataille, vous suivrez un court scénario sympathique, mais vous aurez surtout le loisir d'évoluer à votre guise. À vous de choisir quelle type d'attaque en suivant les conseils de vos compagnons.

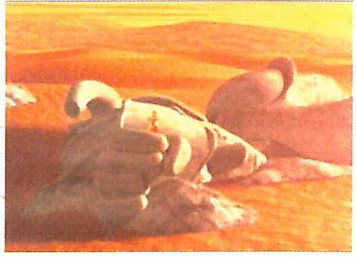
L'avis de Tuco

La suite du désormais célèbre Kessen est plutôt une bonne surprise. On se sent immédiatement plus impliqué dans les combats, puisqu'il arrive que l'on dirige soi-même une phase entière d'un affrontement, ce qui n'était pas possible dans le premier opus. Les graphismes et les mises en scène sont d'excellente qualité. On regrettera simplement quelques raideurs dans les mouvements des personnages lorsqu'ils sont nombreux à l'écran, mais rien de rédhibitoire. Kessen 2 est un Warzame de qualité.

90%

DES CINÉMATIQUES TRAVAILLÉES

Même si l'on remarque quelques bugs, une différence nette avec l'intro d'Onimusha et des mouvements de lèvres qui ne bougent pas parfaitement avec les voix, elles sont nombreuses et jolies. Restez confortablement installés dans votre fauteuil car il y en a pour plus de 110 minutes pendant tout le jeu.



La cavalerie est bien plus nombreuse dans ce deuxième chapitre.

Vous pouvez aussi charger l'ennemi avec certains chefs.

FACE À FACE

Voici sans doute l'option la plus palpitante dans le tout premier Kessen. Grandement améliorée, vous assisterez à des duels passionnants et éprouvants. Mais ne prenez pas trop de risques face à un ennemi puissant. Certaines rencontres ressemblent à des chorégraphies de films chinois.

6 Graphismes

Lors des caméras rapprochées, le nombre de combattants en 3D est impressionnant. Normal, donc, que le décor ne suive pas à chaque fois.

7 Animation

Les soldats courent plus vite que les chevaux, mais on en fera abstraction. Tout bouge à merveille.

8 Son

De superbes symphonies qui vous plongent dans un univers de magies et de guerre.

6 Jouabilité

Tout est expliqué durant la première bataille.

7 Durée de vie

30 batailles partagées en deux (ennemis, héros). Et vous choisirez différents chemins tout au long du jeu.

En Conclusion

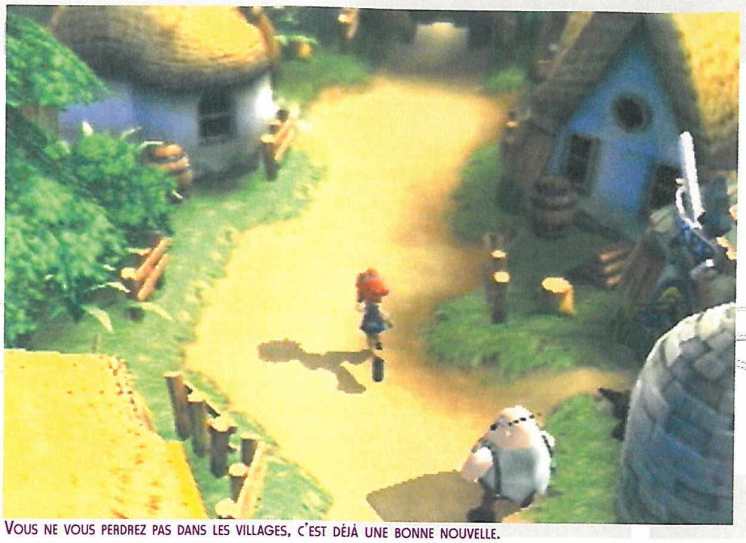
Un produit que j'attendais avec impatience, un style de jeu qui manque cruellement à la Dreamcast, une ambiance que j'adore, un chef-d'œuvre.

8,5/10

IMPORTS PLAY2

Boku to Maoh

Et de deux, je rappelle que Sony a prévu pour le moment trois RPGs pour sa propre console. Le premier n'est autre que Tsugunai (bercé par les musiques de Mitsuda, vous ne trouverez pas d'autres points positifs à ce produit sans âme), le second, Boku to Maoh (dont voici le test !) et nous terminerons avec le troisième chapitre des Popolocrois. Trois styles différents, trois équipes de programmation différentes mais pour un résultat peu convaincant pour le moment. Voyons pourquoi Boku to Maoh ne risque pas de faire de l'ombre aux différents RPGs de la Dream.



VOUS NE VOUS PERDREZ PAS DANS LES VILLAGES, C'EST DÉJÀ UNE BONNE NOUVELLE.

LES EFFETS DE LUMIÈRE LORS DE CERTAINES MAGIES OU UTILISATION D'ITEMS (COMME C'EST LE CAS SUR CETTE PHOTO) SONT LOIN D'ÊTRE TRANSCENDANTS.

MALGRÉ LA BEAUTÉ DES DIFFÉRENTS DÉCORS, BOKU TO MAOH EST TRÈS LOIN DU CHEF-D'ŒUVRE.

LES COMBATS NE MÉRITAIENT PAS DE THÈMES CAR ILS SONT TROP ENNUYEUX.

PROCHE DU CONTE POUR ENFANTS

LE STYLE GRAPHIQUE EST ENCHANTEUR. VOUS DÉCOUVRIREZ DES ÊTRES QUE L'ON NE CÔTOIE QUE DANS NOS RÊVES LES PLUS PROFONDS. HÉLAS, CETTE AMBIANCE EST GÂCHÉE PAR UNE MUSIQUE DES PLUS SOÛLANTES. IL VOUS ARRIVERA MÊME DE COUPER LE SON PLUS D'UNE FOIS. IL EST AUSSI TRISTE DE DÉCOUVRIR UN SCÉNARIO PEU TRAVAILLÉ, ALORS QU'ILS TENAIENT UNE PETITE PERLE ENTRE LEURS PADS.

Une bonne mise en bouche

En laissant tourner l'écran titre, vous pourrez observer une courte intro du jeu. Laissant couler la magie d'un conte de Grimm, vous ne serez guère impressionnés par ses prouesses graphiques, mais par sa grande délicatesse et subtilité. Vous démarrez donc le jeu. Première image, l'intérieur d'une maison. La vue rappelle celle utilisée dans Grandia 2. Des angles fixes, des éléments 3D bien fournis et des sprites assez grands. Vous remarquerez assez rapidement le manque cruel de voix digit' qui aurait pu ajouter un peu plus de charme. En vous baladant à l'extérieur, vous pourrez bouger la caméra dans tous les sens et il n'y a que quelques loadings lors des entrées dans les villages ou différentes maisons. Sinon, vous pourrez marcher librement dans une carte en 3D très (trop ?) vaste. Les graphismes sont splendides et l'utilisation d'un léger flou est parfaitement maîtrisée. Au final, on reste scotché devant son écran, croyant avoir acquis une vraie petite bombe.

C'est là que ça se gâte

À commencer par la musique. Cette dernière est répétitive, trop extravagante et ennuyeuse. Et les quelques mélodies paraissant sympathiques deviennent inaudibles au bout d'une dizaine de minutes. Que faire ? Couper le son. Peu de gens accrocheront au style des différents protagonistes du jeu. Loin du charisme d'un Vyse pour le héros ou d'une Erika pour les jeunes filles, vous ne rentrerez guère dans la peau de l'un d'eux (sauf peut-être Tuco). Mais ce n'est pas ce qui m'a réellement dérangé. Le scénario débute bien. Votre père dépose un mystérieux objet que vous ne pouvez ouvrir. Alors que votre sœur se fait agresser par un fantôme, le paternel décide d'invoquer le démon caché à l'intérieur du vase pour la sauver. Eh oui, car comme dans Aladdin, ce dernier peut exaucer un vœu. En échange,

Développeur : SCEE - Editeur : SCEE - Genre : RPG - Dispo : Jap

INSPIRATION BURTONIENNE

Si le style vestimentaire et physique de nos héros peut choquer, il fait beaucoup penser au film d'animation L'Étrange Noël de Monsieur Jack, de Tim Burton. Tout porte à croire que les programmeurs en sont fans. Vous découvrirez un monde loufoque à la limite du psychédélique, avec des êtres aux corps difformes (non, vous ne visiterez pas la rédaction d'FJM) et aux têtes de différents animaux. Leurs yeux sont immenses, ressemblant à ceux que l'on obtient suite à l'inhalation de différentes substances illicites. En aucun cas je ne vous encourage à en prendre, bien évidemment.

vous devrez l'aider à retrouver ses pouvoirs capturés par les sept diables. Vous êtes parti pour une longue quête. Hélas, le scénario évolue que trop lentement. On se retrouve à batailler ferme contre des monstres ridicules qui peuvent débarquer en surnombre, à aider des villageois stupides qui n'ont plus d'eau courante et à croiser des êtres vivants plus qu'étranges. Au final, on avance difficilement et l'on se retrouve avec un RPG moyen qui ne nous fera pas patienter jusqu'au 19 juillet, date de sortie de Final Fantasy X. En gros, vous ne vous achèterez pas une Play 2 pour ce dernier !

Kyo

DEVIL & I

Votre compagnon, votre ombre, votre ange gardien, c'est le démon. Étrange partenaire me direz-vous, et pourtant, derrière cette forme inquiétante se cache un précieux élément. Capable d'exaucer un vœu, d'user de magies ou de voir à travers les murs, vous en aurez grandement besoin tout au long de votre aventure. Si vous êtes bloqué, appuyez sur Carré, il vous rappellera parfois votre prochaine destination.

L'avis de Titia

Graphiquement mignon, Boku to Mao ne présente hélas pas grand intérêt à mon goût. C'est dommage, car les RPGistes en attendaient beaucoup plus et on lui prêtait un avenir plutôt rayonnant. Des personnages sympa, des visages à la Tim Burton, oui mais ça ne suffira pas à tout rattraper...

82%

7 Graphismes

L'utilisation d'un léger flou est une excellente idée. Cela offre un champ de vision bien plus grand. Les graphismes du dernier SCEE sont sans aucun doute le point fort du jeu.

6,5 Animation

Une bonne animation pour ce style de jeu.

5 Son

Malgré certains thèmes qui débutent bien, en boucle, ils deviennent catastrophiques.

5 Jouabilité

Le japonais semble prioritaire car les questions sont nombreuses et vous risquez de bloquer plus d'une fois.

5 Durée de vie

Elle semble bonne, mais vous serez nombreux à lâcher prise bien avant la moitié du jeu.

En Conclusion

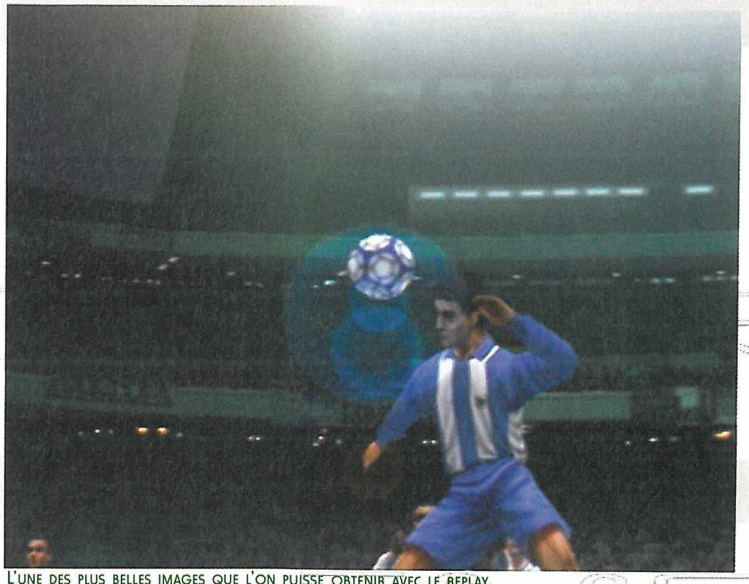
Le style RPG n'est pas encore bien en place sur cette console. Même si les monstres débarquent dans le courant de l'année (Suikoden 3, FFX), rien ne vaut un bon Sakura Wars 3 ou encore un Skies of Arcadia sur 128 bits.

5,5/10

IMPORTS PLAY2

Winning Eleven 5

Comment parler de la PlayStation 2 dans Dreamzone sans évoquer ce qui est sans doute le meilleur jeu de cette console avec Gran Turismo 3, je veux bien sûr parler de Winning Eleven 5. Ce fantastique jeu de football, qui sera renommé ISS Pro Evolution pour l'Europe, méritait bien un test à la hauteur de ses nombreuses qualités. Que les fans de Dreamcast se rassurent, ils ne seront pas oubliés avec un petit comparatif de la mort qui tue ! Bon, allez, mettez donc votre short Nike, vos vieilles baskets et votre tee-shirt Carrefour, et c'est parti pour une belle petite partie de football...



L'UNE DES PLUS BELLES IMAGES QUE L'ON PUISSE OBTENIR AVEC LE REPLAY.

C'EST UN ARRÊT MAGNIFIQUE !

CE COUP FRANC BIEN FRAPPÉ POURRAIT AMENER UN NOUVEAU BUT.

Magicien de la balle, roi du dribble, empereur de la bicyclette, dieu du boulet de canon, préparez-vous à l'avènement de l'un des meilleurs jeux de foot toutes consoles confondues (en fait, seul ISS Pro Evolution sur PSOne peut encore lui résister). Décidément très en forme en ce moment sur PlayStation 2 avec Z.O.E, Shadow Of Memories, Ring Of Red et les futurs Metal gear Solid 2 et Silent Hill 2, Konami continue de dominer le domaine des simulations de football. Que ce soit sur Super Nintendo, sur Megadrive, sur PlayStation ou sur Nintendo 64, la série des International Superstar Soccer (I.S.S.) a toujours dominé ses principaux concurrents (vous avez dit F.I.F.A. ?). Aujourd'hui, voilà que débarque le sublime Winning Eleven 5 sur PlayStation 2, et les fans de simulations vont pouvoir hurler de joie pendant des mois !

NON, NON, M'SIEUR, J'VOUS JURE, C'EST PAS MOI !

DANS LE MODE NORMAL, VOUS DISPOSEZ DE 53 ÉQUIPES INTERNATIONALES.

UN BEAU DUEL ENTRE CES DEUX JOUEURS.

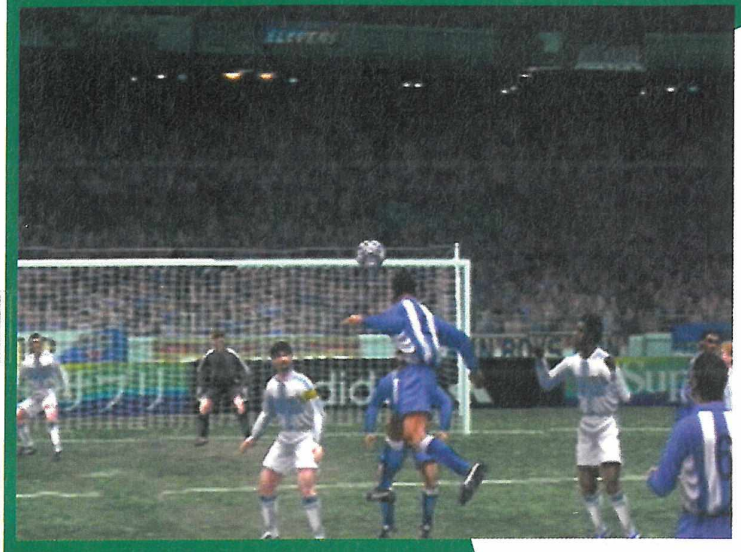
Le cœur du jeu

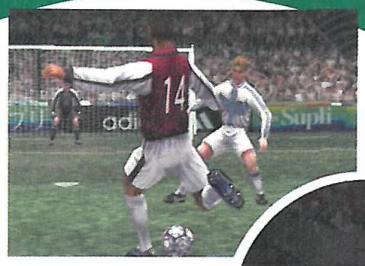
Même si nous sommes en face d'une version japonaise, ce Winning Eleven contient tout ce que ISS Pro Evolution 2 sur PSOne pouvait proposer. Ainsi, vous retrouverez le mode Exhibition, le mode Cup (avec une multitude de compétitions comme la Konami Cup, par exemple), le mode Championship ou le mode League Master. Ce dernier constitue toujours l'un des principaux attraits de cette série de simulations. On peut y jouer les plus grands clubs européens (Olympique de Marseille, Ajax d'Amsterdam, Liverpool, Milan AC...) dans un championnat désormais réparti en deux divisions (c'est la seule réelle nouveauté !). Après chaque match vous seront alloués des points qui vous permettront d'acheter de nouveaux joueurs. Vous aurez donc tout intérêt à soigner votre goal-average et à gagner un maximum de matchs.

Développeur : Konami - Editeur : Konami - Genre : Sport - Dispo : Jap

LES PLUS BEAUX GESTES

Quand un jeu dispose d'un graphisme aussi fantastique et d'une animation aussi réaliste, il serait malheureux de ne pas réussir quelques gestes superbes, dignes des meilleurs techniciens du ballon rond. En voici un petit florilège. Sachez que vous pourrez même enregistrer les replays de vos plus beaux buts, histoire de parader devant vos amis. Comme par hasard, je n'ai pas pu capturer la superbe bicyclette que j'ai réalisée en demi-finale contre l'Argentine. La vie d'un journaliste est vraiment dure et cruelle !





Eh voilà, 5 minutes de jeu, et déjà un carton !

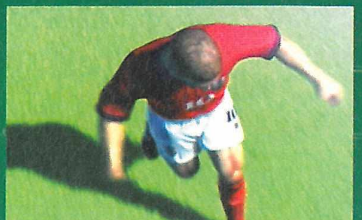
Lorsque vous entamez une partie, vous pouvez, comme auparavant, choisir différentes tactiques (la formation, les changements de joueurs, leur orientation sur le terrain, leur zone de couverture...). Le puriste appréciera certainement de retrouver tout ce qui faisait la qualité des précédents volets. Dernier paramètre à régler, l'angle de vue (de très proche à très éloigné). Jusque-là, on ne peut pas crier au génie (sauf si l'on tient compte de la magnifique intro que vous pourrez admirer sur la bande cinématique au bas des pages de ce test).

Le pad en main, le sourire aux lèvres

Après avoir choisi son équipe, on attaque par une petite Coupe du Monde. À signaler que vous aurez le choix entre plusieurs maillots pour chaque équipe. Dès l'engage-

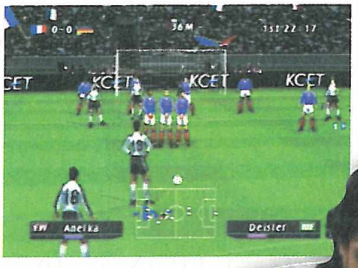
UN JEU QUI A LA CLASSE

Dès les présentations des équipes, on en prend plein les mirettes et on ne peut que rester admiratif devant le soin extrême apporté à la modélisation du stade et des différents joueurs. Regardez ces quelques images, il n'est pas difficile de reconnaître le look d'Edgar Davids, l'un des stratèges de l'équipe hollandaise. Quand on sait que cette séquence utilise le moteur du jeu, on comprend mieux les réactions enthousiastes et unanimes de la presse spécialisée envers le dernier bébé de Konami. C'est vraiment beau !



ET LA CONCURRENCE ?

Inévitablement, on ne pouvait pas conclure ce test sans y ajouter une petite comparaison à la sauce «Dreamzone». Ainsi, pour l'affronter, on ne pouvait que sélectionner les meilleurs jeux du genre : Virtua Striker 2001 et ISS Pro Evolution 2. Le premier demeure vraiment très beau (bien que moins que Winning Eleven 5) et radicalement différent sur le plan du style. Virtua Striker 2001 sur Dreamcast est un jeu d'arcade minimaliste, son fun est instantané et lui permet de plaire au plus grand nombre. ISS Pro Evolution 2 sur PSOne est une simulation très aboutie qui représente la quintessence du football sur console avec une prise en main plus accessible que Winning Eleven 5. Pourtant, ce dernier n'aura pas de mal à devenir la nouvelle référence du genre.



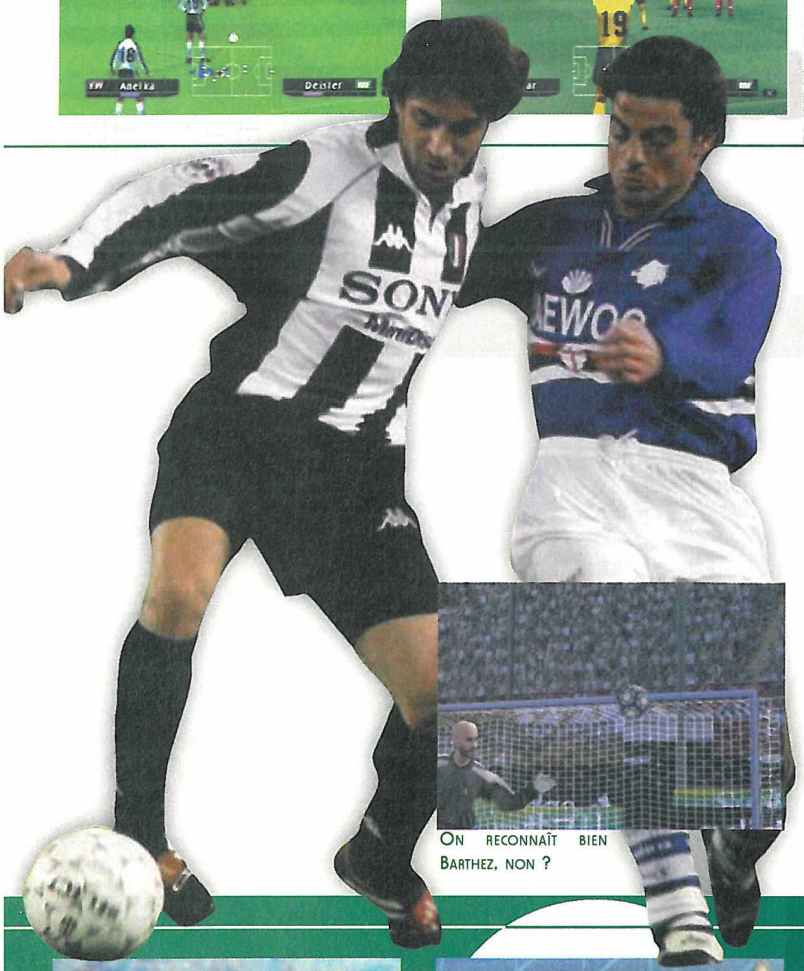
Eux, ils n'ont vraiment pas la grosse tête !

ment, on ne peut s'empêcher de remarquer l'extrême beauté des graphismes. Les joueurs sont criants de réalisme (pas difficile de reconnaître des célébrités comme Zidane ou Beckam !), et il faut les voir bouger pour le croire. Cette fois, on peut vraiment parler de «réalisme télévisuel». Il ne manquerait plus que les commentaires savoureusement décalés deThierry Roland et Jean-Michel Larqué pour que l'immersion soit complète. Jamais un jeu de football n'avait paru aussi magnifique. Sachez que vous pourrez modifier quelques conditions de match, et ainsi profiter d'une journée pluvieuse, d'une nuit étoilée ou d'un soleil de plomb. Mais on ne peut se rendre véritablement compte de la qualité de l'animation qu'en usant et en abusant du replay. Là, vous verrez l'incroyable, des gestes d'une grande précision réalisés avec un souci du détail remarquable. Konami est vraiment un seigneur dans ce domaine. La vitesse de jeu est appréciable et ne souffre d'aucun ralentissement (au contraire du précédent ISS de la Play 2 !). Et pourtant, les effets visuels ne manquent pas, comme le lens-flare ou les ombres des structures. Dieu, mais que c'est beau !

Alors, aucun défaut ?

Il est clair que si vous possédez une PlayStation 2, vous ne pouvez pas passer à côté de cette merveille. Pourtant, je ne peux m'empêcher de regretter une jouabilité moins instinctive que sur PSOne et une inertie parfois bien énervante. Je sais, je chipote, mais après avoir disputé plusieurs centaines de matchs sur ISS Pro Evolution, je ne peux pas m'empêcher d'être exigeant. Mais, soyons patients, il y a de fortes chances que ces quelques défauts soient corrigés pour la version européenne, ou dans Winning Eleven 6.

Neo Alex (qui vient de gagner une nouvelle Coupe du Monde !)



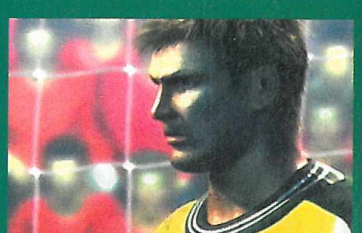
On reconnaît bien Barthez, non ?

Là, c'est une cinématique, mais sachez que la pluie est gérée.

L'avis de Kyo

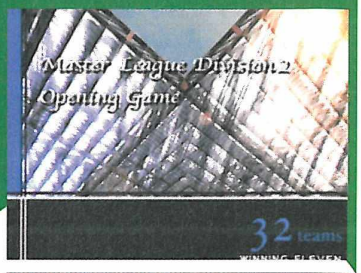
Le sauveur des jeux de foot 128 bits débarque et il n'est hélas pas sur Dreamcast. Mais le résultat est là et nous ne pouvons le dénigrer. Le seul déçu est Alex car tous ses tirs ne rentrent pas, alors il bouçonne dans son coin, maudissant les programmeurs qui ont augmenté la difficulté. Offrons-lui un Fifa ! En revanche, l'IA du gardien est moins bonne que dans l'ancien épisode.

96%



LE MODE LEAGUE MASTER

Ah, quelle joie de pouvoir devenir l'entraîneur d'un des 32 clubs les plus prestigieux d'Europe ! Que vous soyez un fan du Bayern de Munich ou du Real de Madrid, vous trouverez certainement votre bonheur avec ce mode de jeu. Le must consiste bien sûr à acheter ses joueurs préférés pour former sa propre Dream Team (imaginez un trio d'attaquants comme Batistuta, Owen et Henry évoluant dans la même équipe !). Mais pour parvenir à un tel résultat, il faudra d'abord engranger un maximum de points en gagnant chaque match avec un maximum de buts d'écart. Vive la compétition !



LES VILAINS GESTES

C'est bien connu, lorsque l'adversaire est trop fort, il convient de lui faire comprendre que l'on n'a pas l'intention de se laisser faire. Le tackle représente alors l'arme de dissuasion la plus sûre ! En voici d'ailleurs quelques exemples. Malheureusement, de tels gestes ont très souvent un prix dans Winning Eleven 5. Ainsi, il n'est pas rare de voir un joueur sanctionné d'un carton jaune, voire d'un carton rouge. Ah, vous avez intérêt à ne pas laisser traîner la jambe trop souvent !

9 Graphismes

Ne cherchez pas plus loin, nous sommes en face du plus beau jeu de foot jamais imaginé sur une console. De nombreux détails graphiques hissent l'ensemble de la réalisation à un tel niveau que la concurrence va certainement devoir se taper un max de nuits blanches pour faire aussi bien.

9 Animation

Croyez-moi, l'illusion de la réalité est stupéfiante dans Winning Eleven 5. On a presque l'impression que les joueurs sont vivants et qu'ils vont sortir de l'écran à un moment ou à un autre pour faire un petit match sur la moquette de votre chambre. Dément !

8 Son

C'est l'aspect le moins abouti de cette simulation. Les commentaires audio sont énervants à souhait (normal, ils sont en japonais !), et les autres bruitages s'avèrent des plus classiques. Seuls les différents chants des supporters apportent un surplus d'ambiance salvateur à ce jeu remarquable.

8 Jouabilité

Les novices ont intérêt à se montrer patients, car ici, pas de place à la chance ou à l'approximation. Vous devrez apprendre vite et bien, sinon vous risquez de rapidement balancer votre Play 2 contre le mur de votre chambre. La légère inertie des joueurs (seul héritage visible des versions N64 de ISS) a tendance à énerver, surtout lorsqu'on se trouve être un fan de ISS Pro Evolution, mais tout rentre rapidement dans l'ordre après une dizaine de matchs.

9 Durée de vie

Entre la possibilité de jouer jusqu'à huit en même temps, les nombreuses coupes et compétitions, les 32 clubs européens, les 53 équipes internationales et les nombreuses possibilités de réglages, on a presque l'impression de se trouver face au Gran Turismo du football.

En Conclusion

La PlayStation 2 a désormais son jeu de foot ultime. Encore plus beau que Virtua Striker 2001 sur Dreamcast (ce qui constitue déjà un exploit !). Winning Eleven 5 est un titre incontournable. Vivement la sortie européenne !

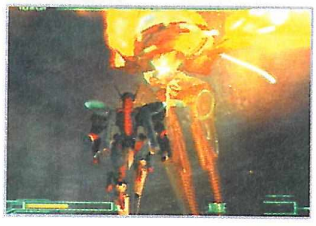
9,5/10

Vite vu

ZOE

Éditeur : Konami

Les termes "génial" et "frustrant" n'ont jamais fait bon ménage. C'est sans doute ce qui fait de ZOE un jeu à multiples appréciations. Certains l'adulent, d'autres le maudissent. Mais nous sommes tous convaincus de son potentiel graphique et de son excellente prise en main. Alors attendez-vous à le



boucler en moins de cinq heures, mais à éprouver beaucoup de plaisir du début à la fin. C'est cruel quand on connaît les tarifs actuels d'un jeu, mais je ne peux hélas le détruire car sa programmation est exemplaire. À vous de prendre la bonne décision !

Kyo

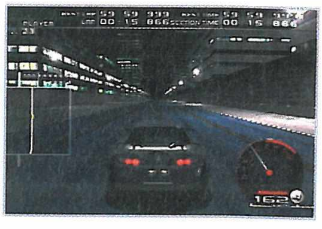
8,5/10

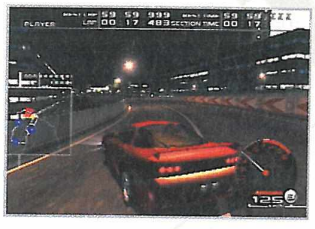
Shutokou Highway Battle Zero

Éditeur : Genki

Que pouvons-nous éprouver à la vue d'un jeu proposant un seul circuit vous plongeant dans l'obscurité la plus profonde ? Le néant, tout comme son intérêt global. Les graphismes ne sont guère impressionnants, la maniabilité n'est ni arcade, ni simulation, juste à chier en quelque sorte. Vous partez défier les plus grands conducteurs sur le périphérique japonais. Des tonnes de voitures à customiser, des heures de bataille, trente secondes de fun. Si vous avez encore la version Dreamcast, chose que je ne vous souhaite pas, évitez-le. La seule différence est que vous n'aurez pas accès au circuit entier dès le départ, il vous faudra passer par plusieurs chapitres.

Kyo





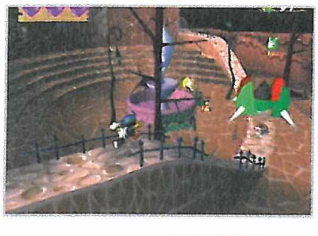
5/10

Klonoa 2

Éditeur : Sony

Qu'il est bon d'être un chat aux oreilles démesurées. Vous pouvez planer pendant un temps, vous laissant guider par une courte brise matinale. Vous laissez agir vos deux planeurs naturels tout au long du jeu. Sa durée de vie ? Cinq à six heures, chose habituelle des jeux de plate-forme en 2D. Le premier avait été beaucoup critiqué alors que le second cartonne dans le monde. Je ne suis point amateur de ce style de produit, mais il fait partie des rares que j'apprécie : Sonic Adventure, Rayman 2 ou encore Mario World. Tout comme notre hérisson bleu, il dévalera plusieurs stages, chaussé d'un snowboard. Pas mal de bonnes idées dans ce petit titre sans prétention, qui apporte une bonne dose de fraîcheur à cette console parfois trop sobre.

Kyo



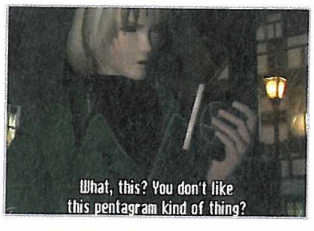
7,5/10

Shadow of Memories

Éditeur : Konami

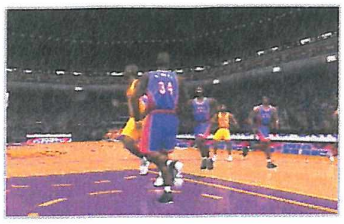
Certains le comparent au Faust des années 2000, je me contenterai du bon petit jeu d'aventure sympathique que l'on termine avec le sourire mais que l'on oubliera assez rapidement. Vous dirigez un homme sans cesse poursuivi par la mort et qui devra trouver différentes échappatoires. Bourré de bonnes idées, il n'offre hélas aucune sueur froide et c'est doute ce qui lui fait défaut. Plusieurs fins, plusieurs scénarios possibles, mais je doute que vous soyez nombreux à vouloir tous les découvrir. Est-ce une daube ? Loin de là. Vous prendrez du plaisir à le boucler et vous aurez même de sacrées surprises, mais il nous laisse sur notre faim.

Kyo



7,5/10

NBA Live 2001



Éditeur : EA Sports

On retiendra trois grands jeux de basket depuis la création des consoles : Tecmo NBA Basketball sur Super Nes, NBA 2K1 sur Dreamcast et NBA Live 99 sur PlayStation première du nom. Et dans quelques années, nous citerons NBA Live 2001, mais pas pour les mêmes raisons. Le premier de la série sur Play 2 est une catastrophe. Que l'on aborde le sujet des graphismes ou de l'animation, il n'a guère sa place sur 128 bits. Si les programmeurs pensent encore nous fournir de telles catastrophes, autant leur conseiller d'arrêter tout de suite. C'est triste, car nous pouvions enfin retrouver la star M. Jordan dans un jeu de basket... Le pauvre, il doit s'en vouloir à mort en ce moment même. La prochaine fois, qu'il travaille avec l'équipe de Sega Sports !

Kyo

5/10

Quake 3 Revolution

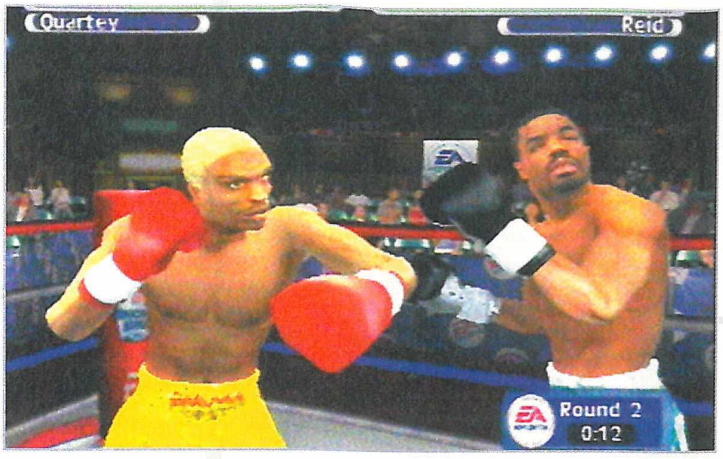
Éditeur : Electronic Arts

Si Quake 3 se distingue des autres Doom-like par son option réseau, sur Play 2, il n'a que peu d'intérêt. Normal, vous ne pouvez pas encore jouer via un modem. Bref, vous restez coincé dans une arène de 50m2 avec d'autres individus gérés par la machine, et vous blastez le premier qui bouge. Vous trouverez sans doute du plaisir à jouer en mode Multi-joueurs avec le multitap. Mais je préfère de très loin un jouissif Soldier of Fortune ou un bon Half-Life.

Kyo

7/10

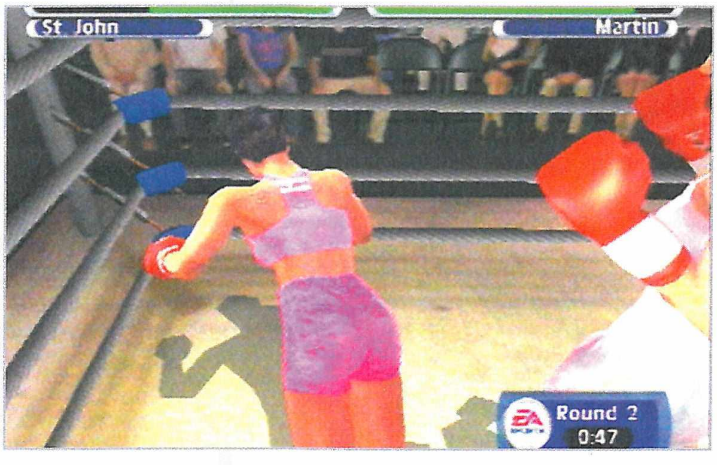
Knockout Kings 2001



Éditeur : EA Sports

Je ne suis point fanatique de boxe. Ce genre de jeu n'étant pas répandu sur console, je conçois que vous recherchiez le titre ultime qui comblera votre manque. Un premier essai plus que convaincant avec la sortie de Victorious Boxers au Japon, une simulation avec tous les héros tirés du manga que je préfère de très loin à ce KOK2001. Mais j'avoue avoir pris du plaisir en maniant les quelques célébrités que je connais, et je suis persuadé que les professionnels y trouveront leur bonheur. Une bonne animation, mais des visages encore trop raides à mon goût et un manque de fun.

Kyo



7/10

Vite vu

Evergrace

Éditeur : From Software

Les programmeurs le qualifient de RPG, et ils sont bien les seuls... Evergrace est le style de jeu qui fait l'unanimité dans le mauvais sens du terme. Suite au bide japonais, nous avons eu droit aux bides américain et européen. Et pour une fois, je ne contredirai personne. La musique est une catastrophe, le scénario plat comme les seins de Kate Moss (ndc : qui en a encore moins que toi, c'est dire...), et les combats sont d'une rare médiocrité. Pourtant, sa suite s'annonce plus que prometteuse. Alors espérons que les éditeurs nous le traduisent, car il serait dommage de ne pas pouvoir l'essayer.

Kyo

4/10

Resident Evil Code Veronica Complete

Éditeur : Capcom

Mon avis du mois dernier dans le test de Titia de la version Dreamcast n'était guère positif. Je ne compte guère changer d'avis, même si cette version Play 2 est une première et que les possesseurs pourront enfin découvrir l'un des meilleurs épisodes de la série. Entre les deux versions, aucune différence. Les programmeurs ne se sont foulés que pour nous offrir six minutes de vidéo supplémentaires. Chez Capcom, la minute coûte très cher au consommateur, mais leur rapporte beaucoup. Son seul intérêt ? Le bourrin mais très intéressant Devil May Cry en démo (dix minutes). Si vous l'avez terminé sur Dream, achetez-le en occasion à cent francs. Mais je pense que DMC sera déjà disponible dans sa version complète, lui...

Kyo

6/10 - 9/10

Sky Odyssey

Éditeur : Activision

Je ne chipoterai pas durant tout le test, j'adore Sky Odyssey. La musique semble tout droit tirée de l'excellent Xenogears, avec des chœurs pendant l'explication des missions et des thèmes splendides pendant le jeu. La maniabilité est instinctive et vous vous éclaterez en partant à la recherche des fragments d'une carte au trésor. Bourré de bonnes idées, il ne peut être défini de chef-d'œuvre car l'ensemble graphique laisse souvent à désirer. Les programmeurs auraient pu faire beaucoup mieux, et c'est sans doute ce que j'attends s'ils décident de faire une suite. Un excellent jeu que je n'attendais absolument pas.

Kyo

8,5/10

Kengo, Master of Bushido

Éditeur : Crave Entertainment

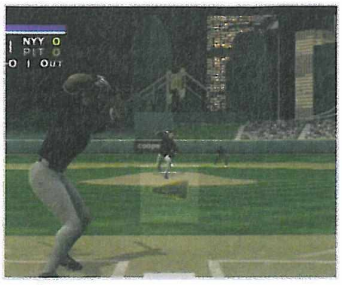
Ce jeu de Bushido qui se veut proche de la bombe signée SquareSoft est loin de lui arriver à la cheville. Les premiers combats sont pourtant convaincants. On découvre l'esquive, les graphismes ternes mais honnêtes, et une jouabilité relativement simple. Mais voilà, au bout d'une heure, on se rend compte que les possibilités sont minimes, que tous les samouraïs se ressemblent et que l'amusement laisse place à un ennui constant. Si vous vous y connaissez en jeu de basket, imaginez que nous sommes en présence d'NBA Hoopz alors que l'on aurait aimé NBA 2K1. Je sais, c'est un exemple spécial, mais je n'avais que ça sous la main !

Kyo

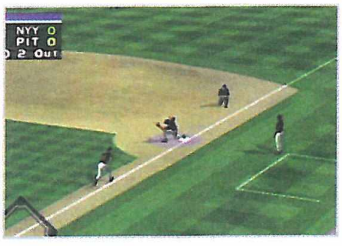
7/10

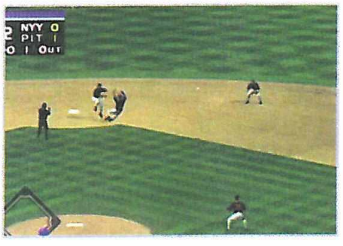
All Star Baseball 2002

Éditeur : Acclaim



Les jeux de base-ball sortent rarement en version européenne, alors tâchons de ne pas le détruire stupidement. Acclaim nous propose là de bien jolis graphismes et une bonne dose de réalisme dans le mouvement des sportifs, même si on leur remarquera une certaine raideur faciale. Les possibilités tactiques vous offrent une assez grande liberté dans vos choix. La maniabilité est sans faille. Mais étrangement, je lui préfère tout de même Gekkikukan Pro Baseball. Peut-être est-ce pour son nom original. À essayer car vous n'aimerez peut-être pas et je suis persuadé que vous trouverez mieux d'ici quelque temps.

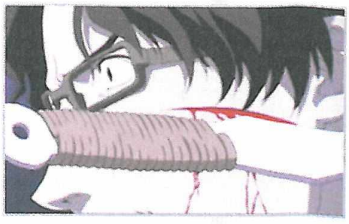




Kyo

7,5/10

Scandal



Éditeur : SCEI

Si vous suivez l'actualité import Play 2, vous avez sans doute entendu parler de Blood the Last Vampire, mais peut-être pas de Scandal. Pourtant, même si ce dernier commence à dater, il a le mérite de proposer un scénario bien ficelé avec quelques scènes violentes que les amateurs d'anime japonais

apprécieront à leur juste valeur. Véritable film interactif, vous entrerez dans la peau d'une jeune journaliste peu expérimentée, mais qui tombe sur le scoop de sa vie. Vous devrez faire face au terrible Haejima qui, pour récupérer la fameuse pellicule compromettante, usera de tous les moyens, même des plus vicieux.

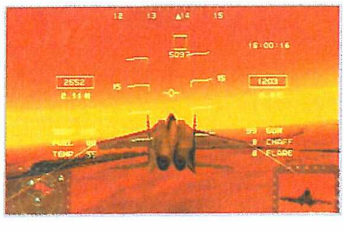
Kyo

8,5/10

Sidewinder Max

Éditeur : Asmik Ace

Il subsiste des jeux qui deviennent haïssables dès les premières minutes. Sidewinder Max en fait partie. Si Asmik avait eu de l'argent, il aurait pu sans doute s'offrir une véritable équipe de programmation, au lieu de payer cinq bourrés au black. Les graphismes sont à vomir, les différents avions sont aussi rapides que ma



grand-mère à cloche-pied (ndc : c'est celle de Juliette je t'aime, si ceux de ma génération se rappellent...) et le gameplay n'a d'égal que les différentes productions signées Takara (le Titus japonais si je puis me permettre). Je vous demanderai donc de sauvegarder votre portefeuille, au risque d'attraper froid à la vue du boîtier de ce fléau.

Kyo

1/10

ESPN National Hockey Night

Éditeur : Konami

Je suis sans doute le jeune le moins fan de ce sport. Ayant déjà du mal à suivre le palet, qui me bride plus les yeux qu'autre chose, je ne vois pas pourquoi j'irais acheter un tel produit. Mais voilà, c'est le deuxième sur Play 2 avec celui d'EA Sports, et certains joueurs attendent un avis objectif.

Verdict ? C'est une catastrophe interplanétaire. Même si les graphismes tiennent largement la route, la maniabilité est honteuse et vous ne prendrez aucun plaisir à gagner une rencontre. Il aurait pu être le plus mauvais titre du mois, mais c'était sans compter sur la prestation d'Asmik et de leur fameux Sidewinder Max. Achetez-le, mais je vous aurai prévenus. Si vous avez une Play 2, optez pour celui d'EA Sports. Si vous avez du goût, l'NHL 2K de la Dream est le meilleur sorti à ce jour.

Kyo

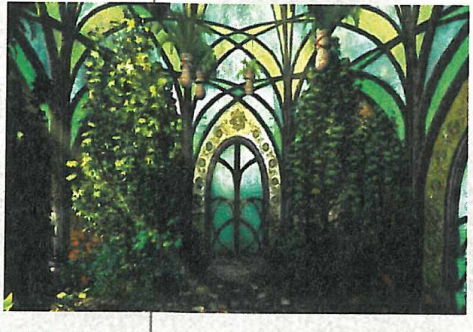
2/10

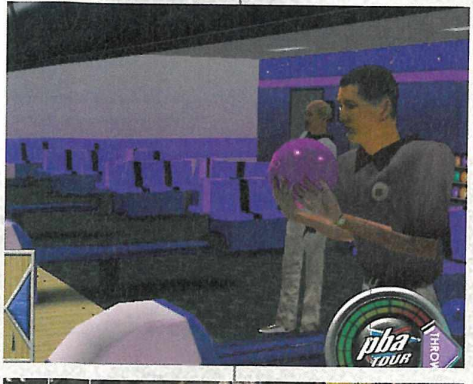
JEUX PREVUS

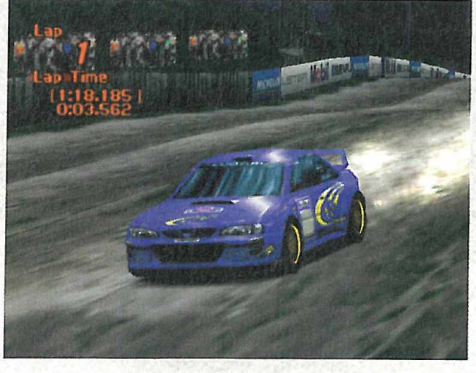
TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Worms World Party	Virgin	Mai 2001
Alone in The Dark 4	Infogrames	Juin 2001
Project Justice	Virgin	Dispo
18 Wheeler	Sega	Mai 2001
Sonic Adventure 2	Sega	juillet 01
Gunbird 2	Capcom	Dispo
Ducati World	Acclaim	Dispo
Sonic Shuffle	Sega	Dispo
Skies of Arcadia	Sega	27 Avril 2001
Confidential Mission	Sega	Avril 2001

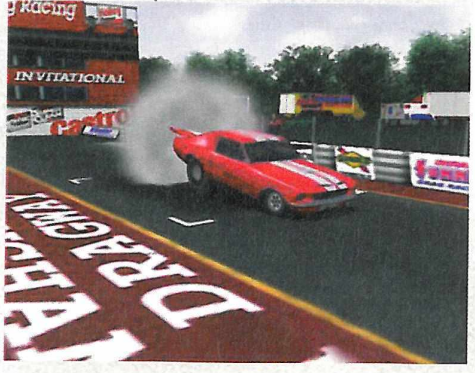
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Soldier of Fortune	Activision	2001
Spider-Man	Activision	avr-01
Half Life	CDL	2001
Crazy Taxi 2	Sega	01-mai
Outtrigger	Sega	01-juin
Confidential Mission	Sega	2 trimestre 2001
Gun Valkyrie	Smilebit	Courant 2001

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
El Dorado Gate 4	Capcom	Dispo
Princess Maker Collection	Gen-X	Dispo
Fire Pro Wrestling	Spike	01-mars
Battle Beaster	Studio Wonder Effect	15-mars
Resident Evil Code Veronica	Capcom	22-mars
Eve Zero	Nec Interchannel	22-mars
Sakura Taisen 3	Sega / Red Company	22-mars
Illbleed	Climax Graphics	7 Avril
Love Hina Smile Again	Sega / Red Company	29-mars
Sega Gaga	Sega / Red Company	mai 2001
Bounty Hunter Sara	Capcom	mai 2001









DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

En espérant qu'à défaut d'avoir plus de matière sur Dreamcast, notre nouvelle formule vous ait néanmoins convenu, et que vous ne soyez pas trop consternés sur l'état cérébral piteux de l'équipe (aucune baisse de ce côté-là pour ma part), je vous donne rendez-vous le mois prochain avec, je l'espère, davantage d'actualité du côté de l'officiel. Neo Alex s'est réconcilié avec son fer à repasser (le pépère est très sociable : il parle à tous les objets, même ceux qui ne lui répondent pas), Tuco lustre son crâne au cirage incolore (c'est qu'il en a marre qu'on lui dise qu'on voit au travers : désormais, on se verra dedans) et Kyo s'épile le maillot pour se préparer à mettre son petit 2 pièces d'été. Le cycle de la vie suit son cours au zoo de la rue d'Arsonval et je prends congé de vous jusqu'au mois prochain...

HALF-LIFE

Quoi ? Encore repoussé ? Dans le mille, mais il semblerait que cette fois, ce soit la bonne : le mois de mai ou rien. Enfin, on espère. Bon, alors je vous refais le topo : un moteur graphique performant, une version Dream affinée, une intelligence artificielle évoluée, un intérêt décuplé en comparaison aux autres Doom-like, etc. Et avec tout ça, je ne suis pas plus convaincue que Kyo. Chacun son style, d'accord, mais je suis d'accord pour affirmer que ce sera une bombe, et qui plus est l'un des plus grands hits de la console.

ALONE IN THE DARK 4

Je pleure quand je pense que dans quelques semaines, il reposera dans mes petites mimines. L'isolation la plus totale, le silence le plus complet : seul avec sa peur, on fait moins le fier. L'ambiance, je l'ai toujours dit, c'est ce qui fait le survival, alors quand on voit déjà les captures, on se dit qu'il y a quand même de grandes chances pour que le titre remplisse son objectif premier. Et dire que tout ça, c'est le produit d'une équipe française : croyez-moi, nous pouvons être fiers...

LE NUMÉRO 25 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES À PARTIR DE JUIN 2001

Skies of arcadiA

Dreamzone vous proposant pour la première fois une aide de jeu, le choix du plus grand (ou du seul) RPG en VF sur Dream s'imposait. Cela malgré le fait que Kyo, Neo Alex, El Tuco et Titia aient déjà tous revendu leur Dreamcast pour s'offrir un GameBoy Color et le jeu Pokémon 33 Frogs Fishing Simulation Version Verte. Comme pour nous donner encore plus de regrets, Sega sort donc Skies of Arcadia, premier jeu réellement abouti, tant au niveau de la conception que des effets de lumière, depuis Soul Calibur. Que ceux qui aiment encore cette console à l'agonie lui offrent au moins une belle mort avec ce grand jeu !

Ryoga

À savoir !

Certaines démarches pourront faciliter, voire bonifier votre progression dans le jeu :

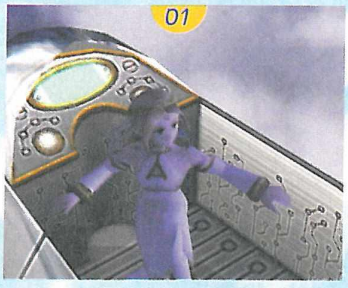
- Vous livrerez les combats les plus ardus avec le Delphinus. Par conséquent, gardez tous les items galons que vous obtiendrez jusqu'à pouvoir les attribuer à ce vaisseau.
- Vous pouvez choisir les réponses que vous formulerez dans le jeu. Toutefois, si vous souhaitez atteindre le plus haut niveau de distinction avec Vyse, livrez celles présentes dans la soluce.
- Veillez, lorsque vous remettrez à Cupil de la nourriture, à en vérifier la bonne orthographe. Seuls les chams sont bénéfiques. Les choms ne doivent pas lui être

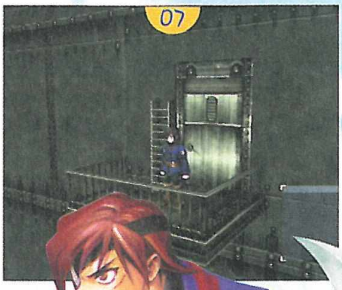
donnés.

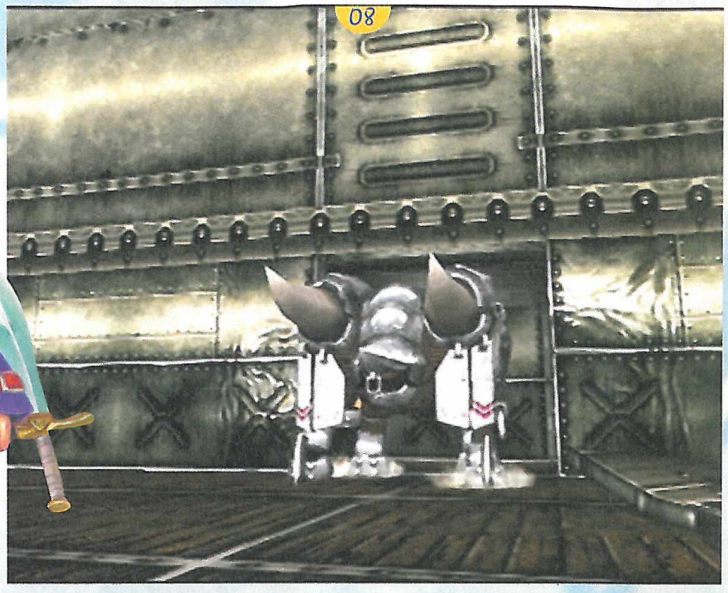
- Plus tôt vous déclarerez vos découvertes, plus conséquente sera la rétribution.
- Les zones de haute et de basse altitude excluent les combats aléatoires.
- L'affolement de la boussole signifie la proximité d'une découverte.
- Pensez en cas de manque de magie ou d'items curatifs à profiter des combats aisés pour remonter votre niveau de vie avec des invocations régénératrices, type bienfait lunaire (Fina).
- Faire évoluer votre île vous donnera accès à des services et items exclusifs.

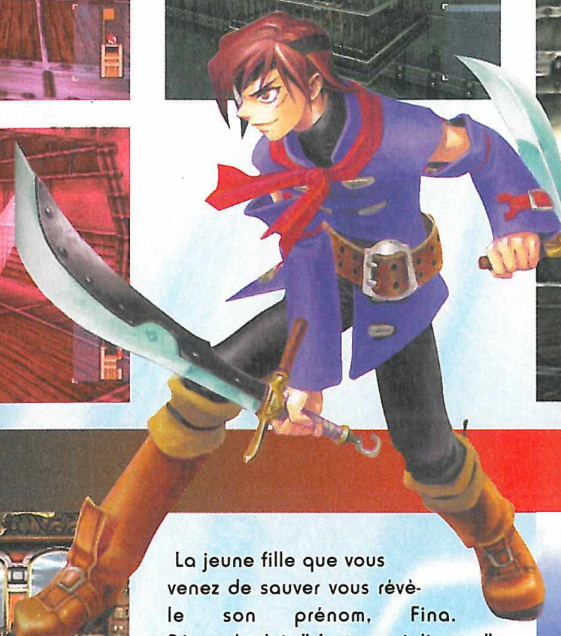
UNE BRUTALE ENTRÉE EN MATIÈRE.

Dans les hautes strates d'Arcadia glisse un vaisseau. Aux commandes de celui-ci se trouve une élégante jeune fille (01). Sans le savoir, elle est poursuivie par la flotte impériale, qui ne tarde pas à le lui faire remarquer en donnant l'assaut. Mais le premier surpris ne sera pas le dernier ! L'armada doit elle aussi essuyer les tirs d'un troisième protagoniste, qui n'est autre qu'un navire de pirates (02) ! Ces derniers vont bien entendu adopter la bonne vieille technique dite de l'abordage. Aika ainsi que Vyse, membres des voleurs bleus, vont par votre intermédiaire livrer leur première bataille (03). Étant submergés par le nombre sans cesse croissant d'opposants, ils apprécieront l'intervention salvatrice du capitaine Dyne, le père de Vyse. Après le combat, pensez à récupérer dans la salle suivante le cristal à l'intérieur du coffre (04). Suite à la scène et au nouveau combat, récupérez deux cristaux supplémentaires dans les coffres proches de la rambarde à l'angle de la pièce. Dès le début du jeu, attribuez la magie verte à Aika ainsi qu'à Vyse pour apprendre sacri. Cela vous permettra de vous soigner gratuitement. Lorsque vous aurez appris sacri avec les deux, je vous conseille de laisser la magie verte à Aika, le temps d'apprendre au moins sacres mais d'attribuer la magie rouge à Vyse afin de rapidement être à même de lancer increm, sort très utile voire capital lors des combats. De nouveau vous rencontrerez Alfonso. Empruntez les escaliers afin de récupérer l'argent présent dans le coffre (05). Suivez l'itinéraire qu'il viendra de prendre en passant par la porte (06). Vous aurez alors pour la première fois du jeu la possibilité de sauvegarder, et récupérerez également deux gouttes magiques. Quittez la pièce, utilisez l'échelle (07) pour affronter le premier boss, Antonio (08). Gérez bien votre niveau de vie, vous devriez cependant le vaincre sans trop de problèmes. Vous remporterez, à l'issue du combat, une baie de lune, item nécessaire à l'apprentissage des différentes super attaques.

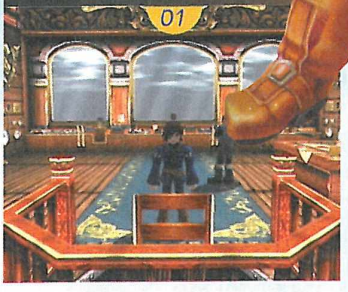




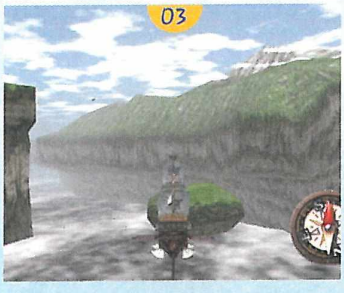


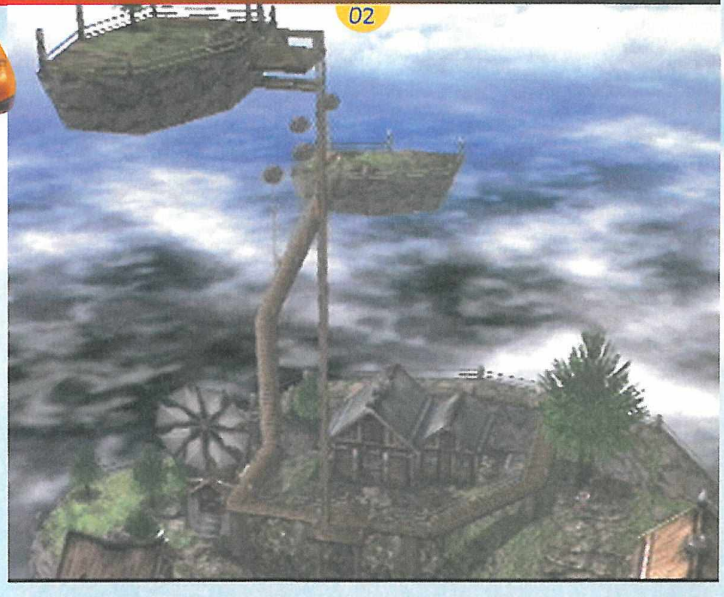


AUX COMMANDES !



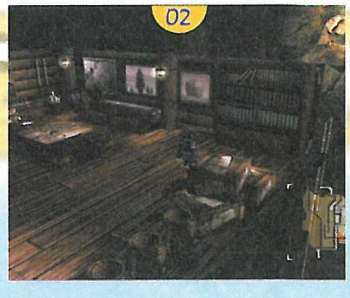
La jeune fille que vous venez de sauver vous révèle son prénom, Fina. Répondez-lui "c'est un joli nom". Montez parler au père de Dyne puis au barreur Briggs (01). Suite à une courte séance d'initiation au pilotage, vous hériterez des commandes de l'Albatros. Prenez la direction de l'île des pirates (02). Cap donc au sud-est. En chemin, vous découvrirez (surveillez l'activité de votre boussole) la tombe du pirate située sur une petite île (03).

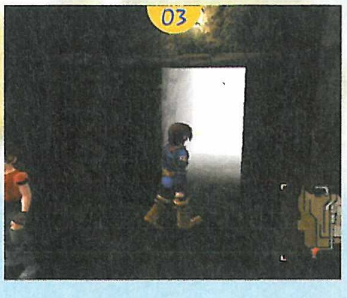




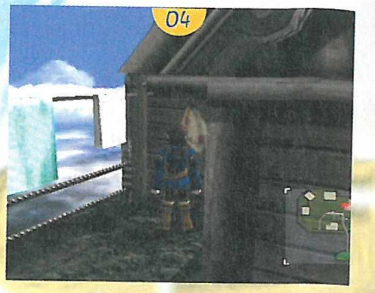
RETOUR AU QG

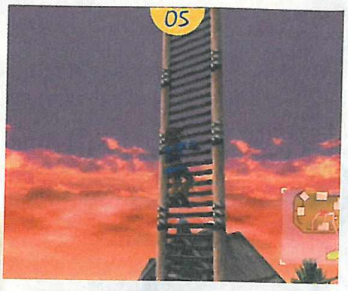
L'Albatros débarque sur l'île des pirates, qui est également le village d'Aika et de Vyse. Dans les docks inférieurs, allez voir le père de Vyse. Quand vous aurez le choix, restez tranquillement assis (01). Déclenchez ensuite le mécanisme secret de la bibliothèque (02) afin de récupérer l'argent situé plus bas dans un coffre. Faites quelques achats. Montez désormais rejoindre la partie à l'air libre du village (03). Aika vous lais-





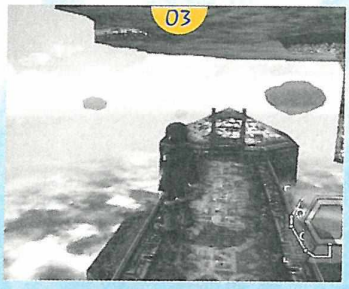
se en plan, si vous êtes de nature curieuse, vous pourrez observer ce qu'elle fait en regardant derrière le foulard proche du linge étendu (04). Passez au centre d'entraînement puis rentrez dans la demeure de Vyse, qui se trouve près du point de sauvegarde. Suite à la scène, grimpez à la grande échelle (05) pour profiter d'une charmante cut. Le lendemain, retournez au village souterrain parler à Dyne, qui vous remettra sa pierre de lune violette.

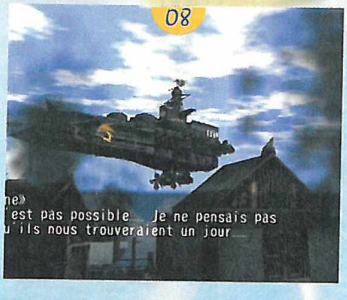


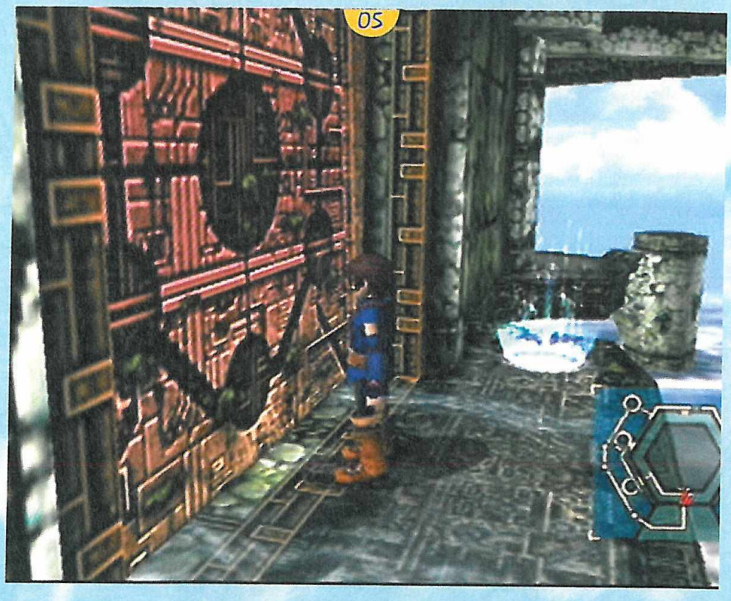


UNE HISTOIRE D'EAU

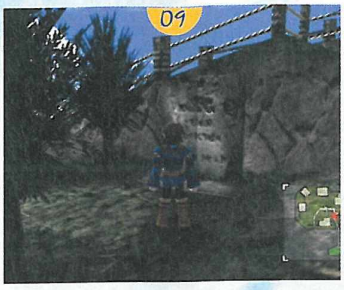
Sauvegardez et embarquez ensuite sur l'Albatros pour rejoindre l'île du temple qui se trouve un peu plus au nord (01). Une fois sur l'île, empruntez le pont au bout duquel se trouve l'entrée du temple. Montez sur le côté jusqu'à atteindre une porte rouge (02). Ouvrez-la, puis activez la gemme en mouvement. Un coffre se trouve un peu plus loin sur le côté. Entrez à nouveau dans le temple, redescendez, prenez la porte rouge puis avancez jusqu'à atteindre une échelle. Prenez-la (03). Progressez et libérez en ouvrant la porte rouge le torrent d'eau. Entrez et allumez les torches en les longeant (04). Prenez la porte à la droite de la porte d'entrée (lorsque vous la regardez depuis l'intérieur du temple) pour aller trouver un coffre. Prenez la porte en hauteur afin de ressortir, prenez à droite, empruntez l'échelle puis ouvrez la nouvelle porte. Allumez les deux torches restantes. Prenez le coffre, sortez par l'autre porte, descendez l'échelle puis prenez à droite. Sauvegardez, ouvrez la porte retenant l'eau







(05). Entrez combattre le boss. Son attaque explosif (06) est la plus lourde, le danger vient surtout cependant de ses contres. Afin de les éviter, préférez attaquer à l'aide de vos super attaques (07).

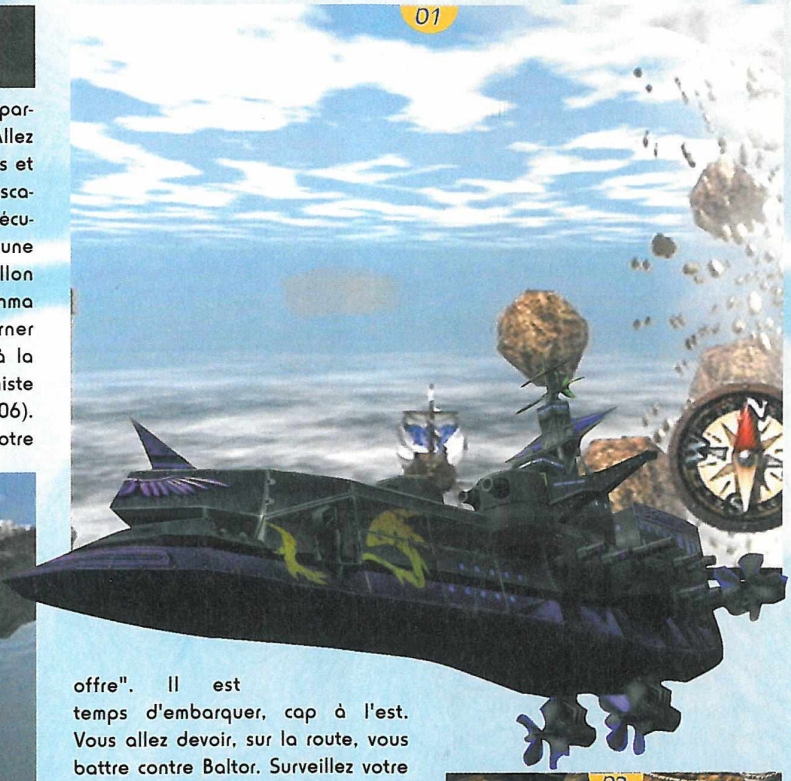


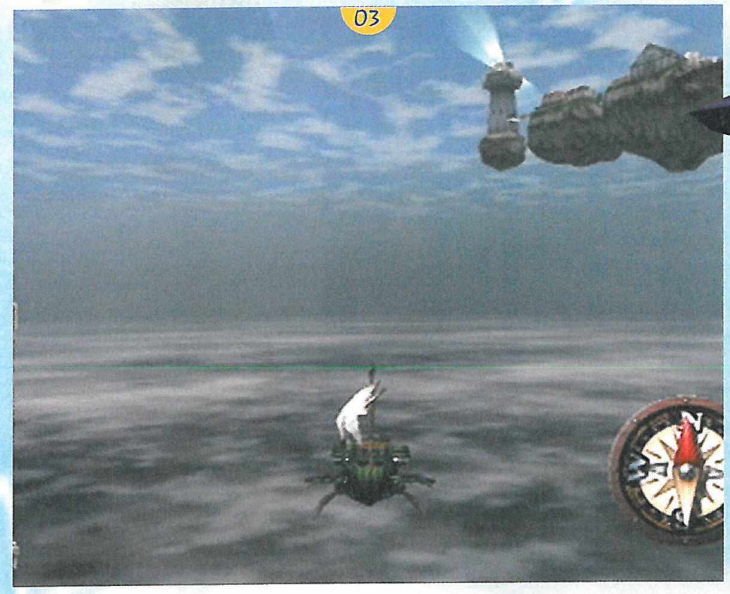
Vous obtiendrez de nouveau une baie de lune, mais également une pierre de lune. En retournant sur l'île des pirates, vous constatez qu'elle vient d'essuyer une violente offensive (08). Activez la pierre tombale proche de la maison de Vyse (09) afin d'obtenir un peu plus loin une baie de lune. Ouvrez la petite barrière de bois à droite d'une autre maison pour trouver au fond du jardin un autre coffre

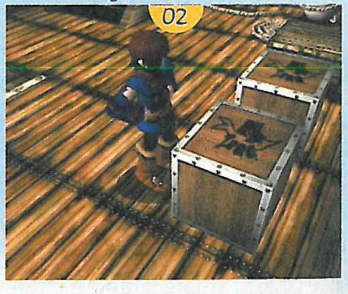
Descendez au village souterrain (10) pour apprendre des choses quant à l'attaque du village. N'oubliez pas de surveiller votre quantité d'items et d'en acheter en cas de carences. Rejoignez à nouveau l'extérieur du village, parlez à la mère de Vyse, répondez "essayer de tous les sauver". Suite à une nouvelle scène, montez rejoindre l'Albatros (11). Avant de partir, dites à Lindsi que vous reviendrez "ok promis".

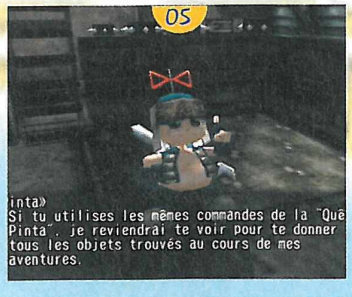
L'ÎLE DU TEMPLE

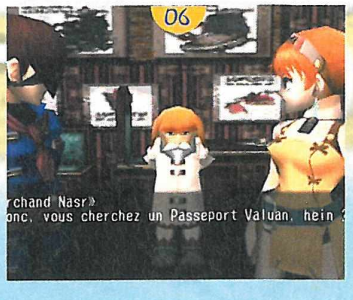
Dirigez-vous au nord en longeant la barrière de rochers (01). Battez en retraite face à la baleine. Vous vous retrouvez sur le pont d'un vaisseau. Descendez et effectuez les tâches requises par Drachma (02). Vous voilà à la barre du vaisseau le Little Jack. Drachma rejoignant votre équipe, vous recevez la pierre de lune bleue. Prenez la direction de l'île des marins (03), cap au nord-est. Vous devrez, sur la route, traverser une caverne (04). Allez chez la marchande puis chez l'armateur, et parlez avec lui du canon harpon. Allez ensuite chez le marchand d'armes et parlez à Pinta (05). Montez les escaliers de la vigie (tour) afin de récupérer un message situé dans une bouteille attachée à un ballon rouge. Rejoignez désormais Drachma à l'auberge. Choisissez "tourner autour du pot". Allez en face à la confrérie, parlez au réceptionniste puis au marchand de Nasrad (06). Répondez-lui "nous acceptons votre offre". Il est temps d'embarquer, cap à l'est. Vous allez devoir, sur la route, vous battre contre Baltor. Surveillez votre jauge de vie (07) jusqu'à pouvoir passer derrière lui, la victoire devrait s'ensuivre. Prenez ensuite la direction du nord-est pour escorter le marchand jusqu'à Nasrad. Il vous remet, pour vous remercier de votre protection, son passeport valuan.



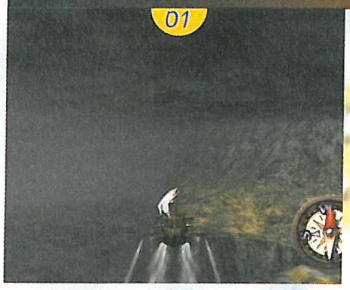


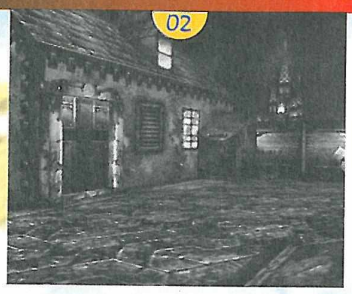


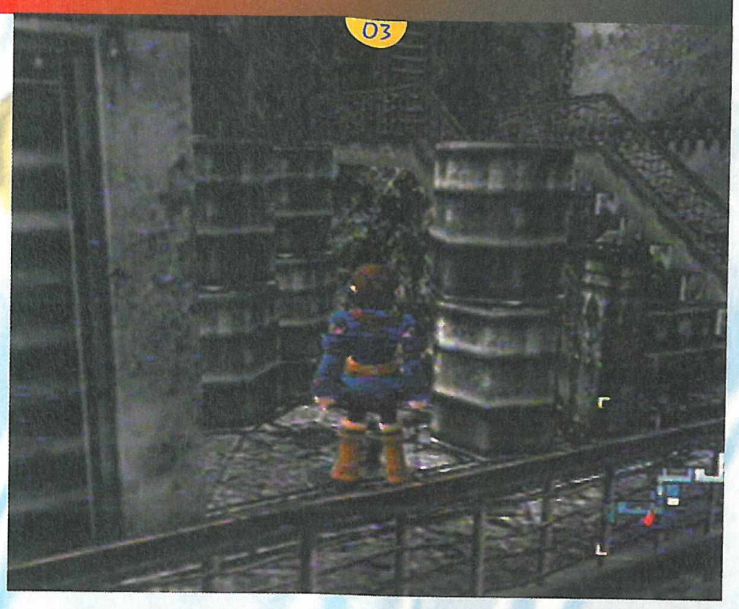




L'ESCORTE





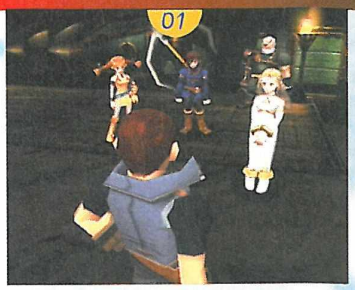


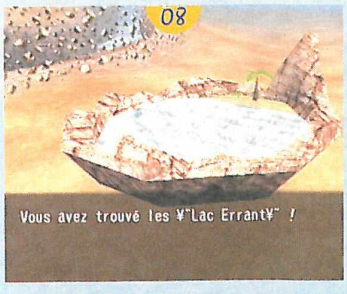
Prenez désormais la direction de l'ouest, empruntez le corridor sur la droite jusqu'à atteindre la cité de Valua (01). Suite à la scène, choisissez d'atterrir dans les bas quartiers situés sur la droite. Trouvez Marco (02), descendez l'ascenseur, passez la nuit à l'hôtel. Répondez à Drachma "faufilons-nous dans le coliseum". Poursuivez Marco le long des toits. Retournez ensuite à la bouche d'égout. Sur la route, récupérez la baie de lune derrière les tonneaux empilés (03). Entrez dans les égouts. Avancez et quand vous aurez le choix, allez à gauche (04). Ouvrez les deux coffres, rebroussez chemin, prenez à gauche et encore à gauche, puis sauvegardez. Vous affrontez un premier boss, lancez des ruées mortelles avec Drachma et prenez régulièrement des cristaux sacri. Une fois le combat terminé, retournez sauvegarder puis revenez dans la pièce du combat prendre l'échelle. Un nouveau combat s'engage, tuez un magicien puis l'autre, et ensuite le boss (05).

Rechargez souvent et lancez à chaque tour le bouclier delta avec Aika. Si vous avez Increm, lancez-le sur Drachma, et dans tous les cas lancez ruée mortelle à chaque fois que vous le pourrez. Parlez à Marco, puis à Dyne, et choisissez "nous devons sauver Fina". Ouvrez les coffres, puis sortez en direction du sud. Montez l'échelle puis les escaliers, en haut desquels vous apercevrez Fina (06). Courez sans vous arrêter vers l'avant du train. Une fois arrivés, vous devrez affronter les gardes (07) en vous protégeant grâce au bouclier Delta. Lancez increm sur Vyse puis, lorsque votre jauge de PM vous le permet, furie du sabre. Répondez "jamais" à Galcian. Drachma aux commandes du Little Jack vous vient en aide, et débute un combat. Ne faites que des focus lors du premier tour puis, au second, utilisez le canon harpon (08). Le Little Jack parvient à s'échapper d'extrême justesse.

La traversée du désert

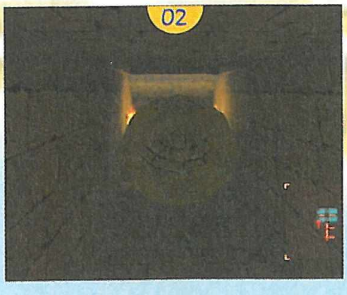
Fina va vous parler d'elle et des six civilisations d'Arcadia. Demandez-lui, ensuite, de rester avec vous. Vous voilà au village, profitez-en pour sauvegarder votre progression. Rendez-vous dans la partie souterraine du village, Cupil va repérer de la nourriture, les chams. Faites des achats puis parlez aux parents de Vyse (01), avant d'embarquer et de quitter à nouveau le village. Direction Nasr. Sur la route, parlez à Domingo (02) sur l'île des marchands ; vous pourrez également améliorer votre navire chez l'armateur. Repartez en direction du sud-est, traversez la barrière de pierres (03). Découvrez puis posez-vous à Maramba, village perdu au milieu du désert. Montez les marches, entrez, vous trouverez de la nourriture pour Cupil ainsi qu'un coffre dans la première maison à droite (04). Montez à dos de Dhabu pour atteindre l'autre partie du village (05). Parlez sans trop vous laisser charmer à la danseuse. Répondez-lui "c'est une très bonne idée". Dites à Aika que vous arrêtez de fixer la danseuse afin d'éviter une scène (06). En pénétrant à nouveau dans la première partie du village, descendez de monture sur la terrasse à gauche de l'entrée. Vous trouverez un coffre dans la maison (07). Allez ensuite vous reposer. Le lendemain, retournez au port. Répondez à la danseuse "c'est d'accord". Partez vers l'est. Sur la route, vous découvrirez probablement, sur une petite île, le lac errant (08). Continuez votre trajet, toujours en direction de l'est, pour atteindre le temple de Pyrynn (09).



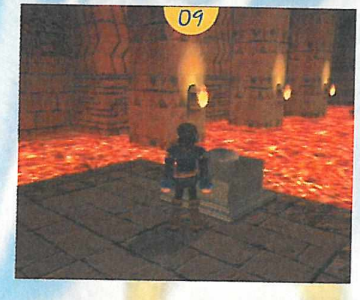


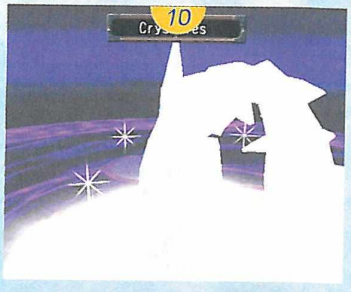
Le temple de lave

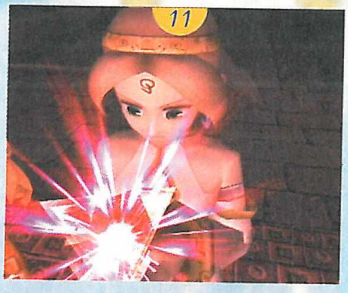
Pénétrez dans le temple, avancez, montez sur le rouleau de droite (01), puis avec l'autre rouleau revenez en arrière pour sortir par l'ouverture sur votre droite. Ouvrez le coffre, vous serez opposé à trois statues, et ce sera la même chose pour tous les coffres de ce type. Reprenez régulièrement de la vie. Lorsqu'une statue tremble, c'est qu'elle va lancer une attaque globale assez puissante. Préférez les super attaques. Revenez dans la pièce précédente et sortez par l'autre issue. Continuez.



Dans le tunnel avec les rochers roulants (02), prenez la première à droite et continuez jusqu'au coffre. Revenez ensuite dans le couloir et poursuivez votre route. Dans la nouvelle pièce à rouleaux (03), activez les rouleaux latéraux puis chevauchez le dernier. Une porte s'ouvre, prenez-la. Allez de salle en salle. Dans la première, il y a un coffre. Prenez ensuite à droite (nouveau coffre), en haut, de nouveau en haut (coffre), puis revenez dans la pièce précédente et prenez l'issue de gauche (04). Allez tout droit jusqu'à une nouvelle pièce tactique. Commencez par chevaucher les deux rouleaux rouges puis les deux verts (05). Prenez la porte sous celle par laquelle vous êtes entré, la pièce s'étant abaissée d'un étage, et avancez. Dans ce nouveau couloir avec des grosses pierres, prenez la première à gauche pour récupérer de la nourriture pour Cupil. Prenez ensuite en face et montez jusqu'au coffre. Redescendez, continuez à descendre le couloir, progressez, passez la porte. Avancez dans la salle remplie de lave (06) sans oublier le coffre. Lancez bienfait lunaire avec Fina en cas de difficulté. Prenez la porte au fond, activez l'interrupteur (07) puis prenez à droite. Continuez jusqu'au coffre au fond. Votre adversaire sera un peu plus coriace que les têtes tremblantes. Revenez ensuite. Dans la dernière pièce tactique (08), activez le premier rouleau bleu, puis le bleu contre l'escalier, le bleu de droite, le bleu en face du rouge et enfin le rouge. Revenez libérer l'eau au début de la salle (09), traversez, préparez-vous avant le combat, sauvegardez. Mettez vos armes en glace, faites des focus jusqu'à pouvoir lancer bienfait lunaire puis lancez la furie de Vyse. Attaquez avec les autres en vous servant au maximum des magies de glace (10). Une fois le monstre terrassé, vous pourrez emprunter son dos comme moyen de traverser la lave. Passez la porte pour récupérer un nouveau cristal de lune (11), de couleur rouge cette fois-ci. Quittez cette salle par la nouvelle issue puis sauvegardez votre aventure.



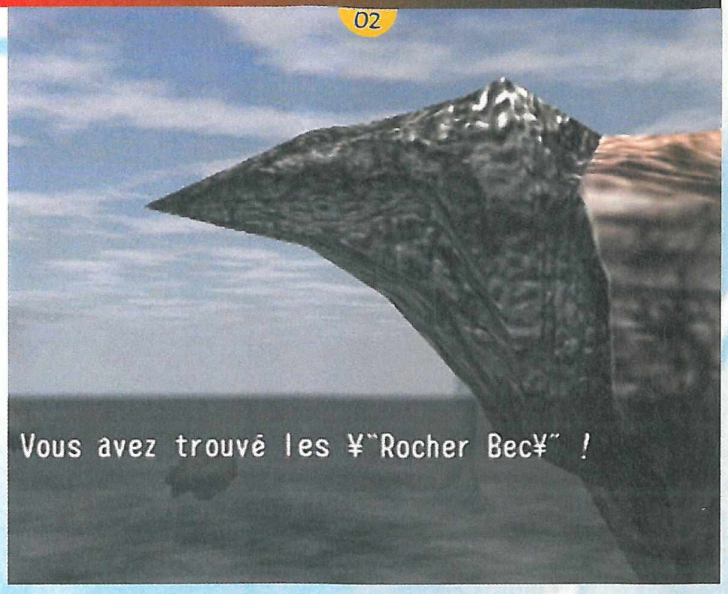




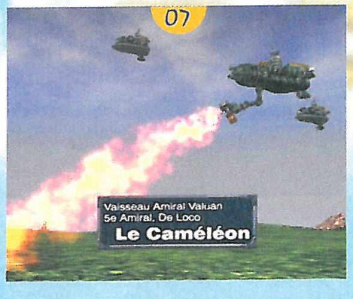
LE PREMIER GIGAS

Au bas des marches, vous rencontrerez de nouveau Bellena, qui s'avère être une traîtresse, amiral de l'armada Impériale plus connue sous le nom de Belleza. Elle invoque Recumen, le Gigas rouge (01). Drachma vous vient de nouveau en aide et s'apprête à livrer un nouveau combat. Reprenez de la vie au minimum, une fois par tour. Faites des focus jusqu'à pouvoir vous servir du canon harpon en ne tirant que sur la tête du gigas. Vous devrez finalement abandonner le combat. Choisissez "attaquer le navire de Belleza". Rechargez votre vie régulièrement et de nouveau faites des focus jusqu'à lancer le canon harpon. Optez toujours pour la seconde solution jusqu'à, une fois de plus, vous servir du canon harpon (02). Vous emporterez, à l'issue du combat, des éléments pour le Vaisseau.

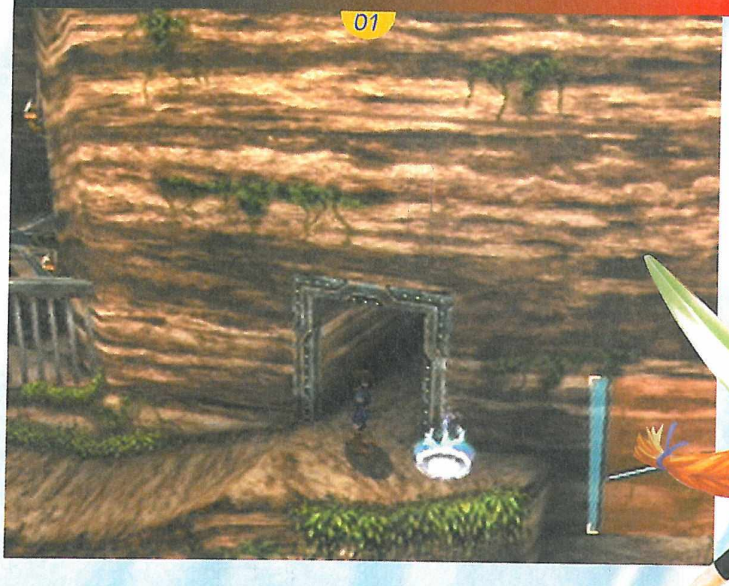
UN NOUVEAU CONTINENT

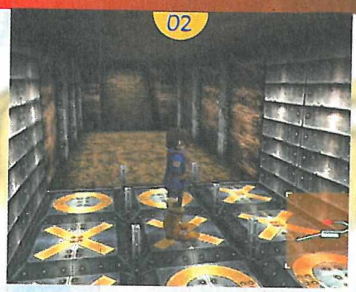


Partez vers le sud-ouest depuis Nasr, en direction du continent d'Ixa Taka qui se trouve au-delà de l'océan sud. Il est préférable, avant de tenter la traversée de l'océan sud, de remettre ses équipements à jour en faisant une escale sur l'île des marchands, ainsi que d'y déclarer vos découvertes dont la valeur décroît avec le temps. Retournez au navire et prenez la direction du sud-ouest. Passez les tornades géantes (01) et suite aux combats, pensez à directement aller vers l'avant pour ne pas perdre de terrain. Sur la route, vous découvrirez les rochers becs (02) qui se trouvent sur le plus gros roc, puis Ixa Taka. Vous arrivez au village d'Horteka (03). Montez le long du poteau puis traversez le vide à l'aide des plates-formes(04) pour récupérer une baie de lune. Cherchez les autres coffres. En bas du village, traversez un tunnel pour joindre la maison de l'ancien. Entrez-y, dites au vieil aubergiste que vous acceptez de dormir, puis parlez à l'ancien (05). Revenez par le tunnel puis par les plates-formes roulantes. Montez voir Hans (06) puis récupérez le coffre à l'arrière du bateau. Quittez ensuite le village en direction du nord. En arrivant vers l'île du chef, vous devrez affronter l'amiral De Loco (07). Reprenez de la vie et lancez des focus en attendant de pouvoir utiliser le canon harpon, prenez garde à son attaque lance-flammes. Allez ensuite voir le roi dans sa maison (08). Répondez-lui "allons dans les mines Pierre de lune". Partez au sud ; vous pourrez, sur la route, trouver un navire de marché noir qui vous vendra équipements et kits. Poursuivez au sud (09) pour atteindre la montagne sacrée.

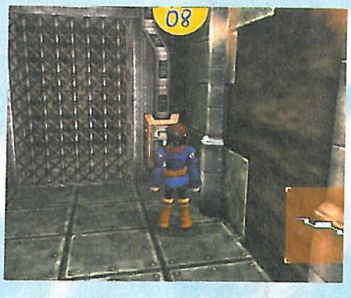


LES MINES



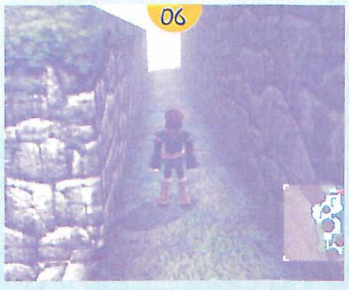


Entrez par l'issue se trouvant à la droite du grillage (01), avancez et montez sur la gauche en ne passant, comme ce devra être le cas dans l'intégralité du niveau, que sur les croix (02). Dans la salle à triple passerelle, empruntez celle de gauche (03). Continuez, ouvrez les cellules pour récupérer les coffres. Dans la salle suivante, prenez à droite (04), vous tomberez. Passez au milieu pour tomber à nouveau. Entrez dans la première cellule, vous rencontrerez un prisonnier se dénommant Centime. Il n'est autre que le capitaine et ami de Hans. Il va réparer les ascenseurs, montez dedans (05). Avancez tout droit, ouvrez les cellules, continuez et récupérez le coffre. Revenez sur vos pas, prenez à gauche et montez la passerelle. Poursuivez l'ascension jusqu'à prendre un nouvel ascenseur (06), traversez le pont pour arriver devant des cellules gardées. Un combat a lieu (07). Dans une cellule, vous trouverez Isapa, dans les autres des trésors. Avancez, passez la porte, puis empruntez l'ascenseur (08). Attribuez à Fina la limite Glyphe lunaire, si ce n'est pas déjà fait. Entrez combattre le boss (09). À chaque tour, lancez glyphe lunaire. Attaquez également avec des ruées mortelles. Sortez, Centime vous attend. Vous êtes de nouveau au début du temple, n'en sortez pas pour l'instant, retournez dans la première salle à trois passerelles et descendez sur la gauche de celles-ci (10). Prenez l'ascenseur, récupérez la baie de lune puis ressortez du temple en revenant sur vos pas.



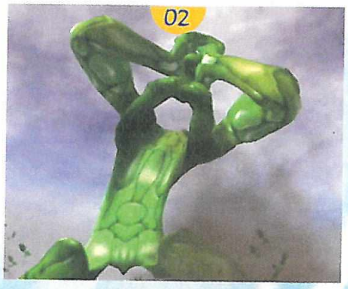
LE TEMPLE DE BRUME

Vous devez retourner voir le roi. Il vous parlera énigmatiquement du secret de la cité perdue. Repartez, l'homme doré (01) est tout proche et l'oiseau dessiné (02) n'est pas beaucoup plus éloigné. Cap au nord-ouest pour trouver l'entrée de Rixis (03). Avancez, placez la gemme de l'oiseau sur la statue de droite et celle de l'homme doré sur la statue de gauche. La tête tourne pour laisser place à une vaste entrée. Montez les grands escaliers puis les marches à gauche du cratère. Prenez les escaliers appuyés contre le mur (04) puis la plate-forme, descendez ensuite les escaliers (05) ; non loin se trouve un trésor, remontez et prenez les autres escaliers. Longez le cratère pour trouver dans un coffre le coupe-pierre, arme de qualité destinée à Vyse. Remontez les escaliers, après le couloir (06) et suivez le fantôme en montant à droite. Allez de plate-forme en plate-forme (07) en prenant les coffres au passage. Si vous remarquez qu'un combat risque de durer, profitez-en pour lancer Glyphe lunaire, et ainsi économiser magies et items. Une fois en haut, prenez la plate-forme de droite pour vous rendre à la sortie suivante dans la gueule en pierre (08). L'homme s'enfuit lorsque vous l'approchez, prenez à droite puis à gauche dès que le passage sera marqué sur votre plan (09). Recommencez plusieurs fois s'il reste bloqué. Continuez tout droit, suivez le fantôme en prenant la plate-forme restante (10). Grimpez au sommet de la pyramide à degrés. Lancer glyphe lunaire sur le boss à tous les tours est synonyme de victoire assurée (11). Alors que vous pensez en avoir fini et récupéré un cristal de lune supplémentaire, le roi D'Ixa Taka l'utilise pour réveiller Grendel (12).



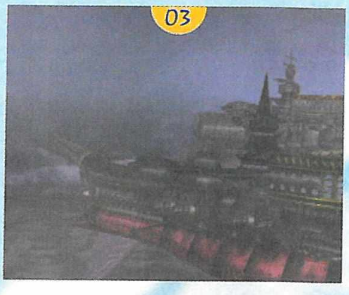
LE SECOND GIGAS

L'amiral Alfonso a également des ambitions quant à ce Gigas. Redescendez du temple. Un combat majeur est sur le point de se déclencher. Vous devez d'abord combattre De Loco. Rechargez souvent, faites des focus, et lancez-lui des torpilles jusqu'à pouvoir vous servir du super canon (01). Désormais, le Gigas se dresse devant vous ! Lorsque vous en aurez la possibilité, choisissez d'attaquer sa tête. Dès qu'il la prendra entre ses mains (02), utilisez le super canon afin de le projeter à terre (03). Vous retournez auprès du roi, la pierre verte vous est enfin remise. Partez en direction du nord.

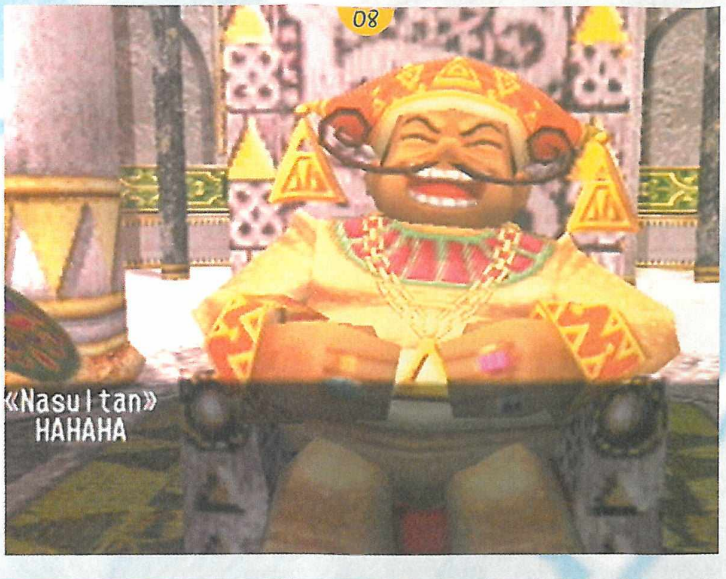


TEL ROBINSON

Cap au nord-est pour traverser le passage désormais libre des filets de l'Armada. Vous êtes opposé à Gordo, lancez le glyphe lunaire et le bouclier delta à tous les tours. Passez dans la vallée (01) pour rejoindre la bouche des Tartas (02). Des soldats vous attaquent. Vous pouvez facilement les vaincre en vous servant des deux boucliers (delta et crâne) à chaque tour. Répondez à Drachma "nous comprenons...". Retournez sur le pont du navire pour lui parler de nouveau. Volez dans le canyon en direction du nord-est pour rencontrer Rackhnam (03). Vous engagerez à ce moment un combat aérien contre l'armada. Lancez des focus et rechargez votre jauge de vie, puis dès que vous en aurez la possibilité, choisissez d'attaquer près du vaisseau pour vous servir du super canon. Votre vaisseau est endommagé, descendez prendre les canots de sauvetage. Vyse échoue sur une petite plage déserte. Retrouvez d'abord un squelette (04) afin de gagner une partie de carte au trésor. Entrez ensuite dans la caverne pour y récupérer des coffres, ressortez et allez en haut du lac. Reposez-vous ensuite dans la grotte près de la tombe de Gonzalez. Après avoir rencontré Clara et joint Nasrad, allez, avec Fina et Aika, vous reposer à l'auberge de la ville (05). De retour

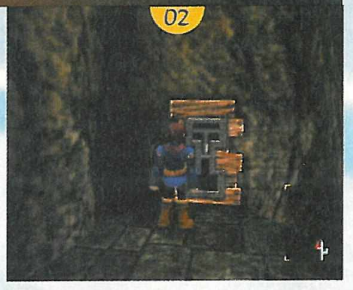


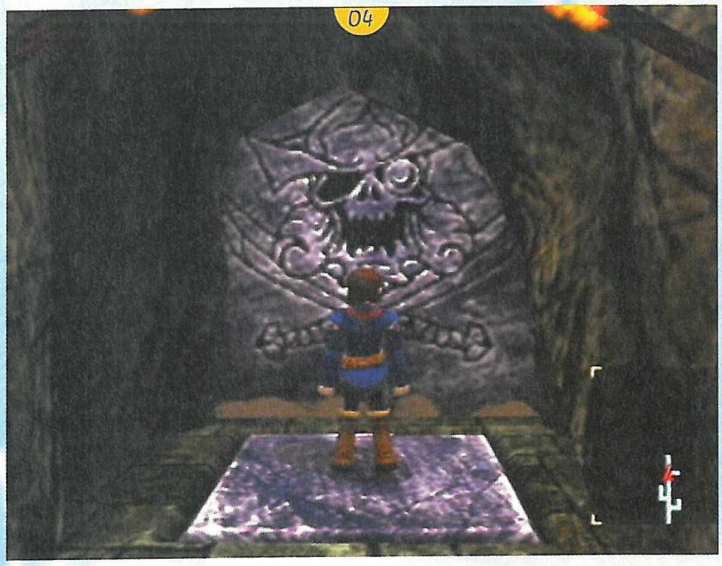
avec Vyse, vous devrez, chaque jour, effectuer une tâche définie (15 ennemis, 5 bâtons de bois (06), 5 pierres de lune). Vous rencontrerez ensuite Gilder qui vous emmènera à Nasrad ; reposez-vous également à l'auberge avec Vyse. Avec Fina et Aika, allez à la taverne récupérer votre salaire, puis retournez rembourser vos dettes à l'auberge où en aidant un vieil homme vous obtiendrez l'autre partie de la carte au trésor (07). Avec Vyse, allez au palais dire au roi (08) que "vous détenez des informations importantes". De nouveau avec Aika, allez chez le marchand d'armes et parlez au client barbu qui vous remettra un abirik cham. Attendez que Cupil vienne de monter d'un niveau pour le lui donner car il fait automatiquement monter Cupil d'un niveau.

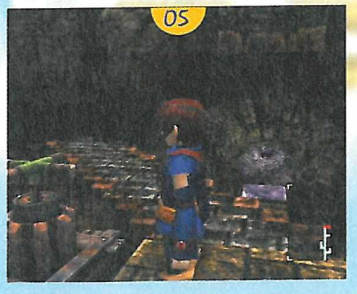


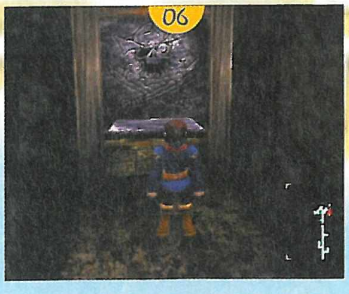
UNE ENTRAIDE INVOLONTAIRE

Partez pour l'île Daccat, en direction du nord, avec Aika puis avec Vyse (01). Vous trouverez avec Aika un cham devant l'entrée.
Aika : avancez, faîtes action sur le symbole lumineux.
Vyse : prenez le chemin de gauche pour ouvrir (02)la porte d'Aika, puis allez activer le symbole lumineux.
Aika : faites de même puis servez-vous du levier (03), récupérez le coffre et activez le symbole lumineux.
Vyse : récupérez le coffre, prenez à droite, enfoncez la tablette (04).
Aika : avancez, activez le symbole lumineux.
Vyse : 1 tour de levier (coffre) puis activez le symbole lumineux.
Aika : passez les marches (coffre), activez le symbole lumineux.



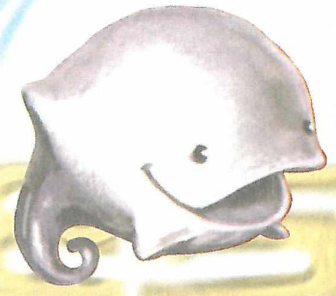


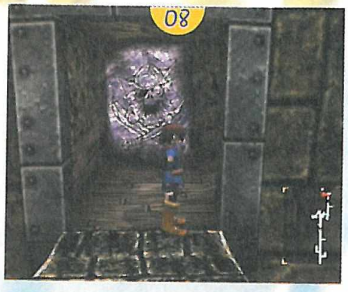


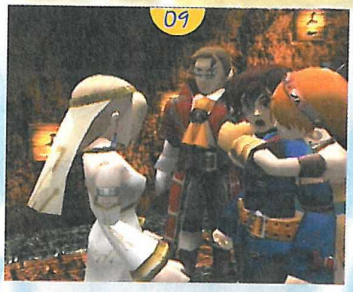


Vyse : 2 tours de levier (05), descendez prendre le coffre, marchez sur la plaque au sol.
Aika : avancez (coffres, cham) et rejoignez la porte.
Vyse : avancez (coffres), allez à droite, marchez sur la plaque au sol (06).
Aika : avancez.
Vyse : avancez, activez une fois le levier, descendez.
Aika : descendez à droite, activez deux fois le levier puis prenez les escaliers.
Vyse : prenez les escaliers.
Aika : prenez les escaliers, activez trois fois le levier, marchez sur la plaque au sol (07).
Vyse : avancez jusqu'à la plaque au sol (réaction).
Aika : faites de même, sauvegardez, descendez.

Vyse : allez jusqu'à la plaque au sol (08).
Vous êtes de nouveau ensemble (09), mais ce n'en est pas pour autant terminé car un boss vous barre la route. Pour la tête rouge, servez-vous de sorts et d'armes de glace, pour la violette d'armes et de sorts de feu. Pour renforcer votre défense, lancez bouclier delta avec Aika et bienfait lunaire avec Fina. Vous ne devez pas attaquer les deux têtes de front, mais concentrer vos efforts sur l'une d'entre elles jusqu'à l'anéantir (10) pour qu'elles ne puissent plus lancer leur valse dévastatrice. Vous remportez le maigre butin (11).

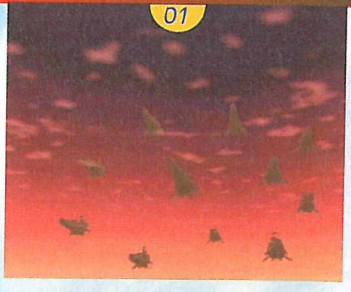


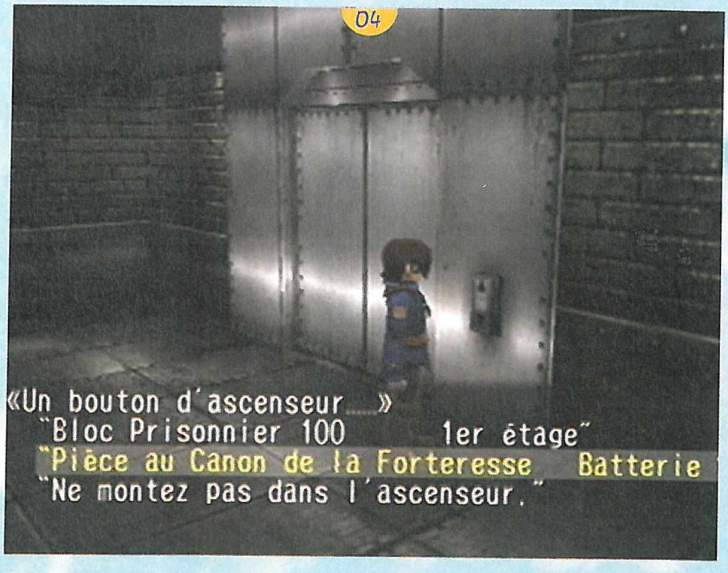


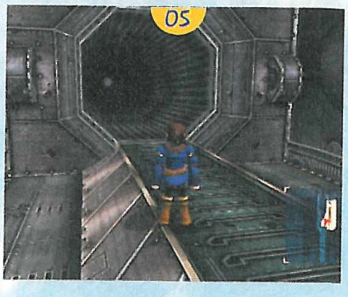


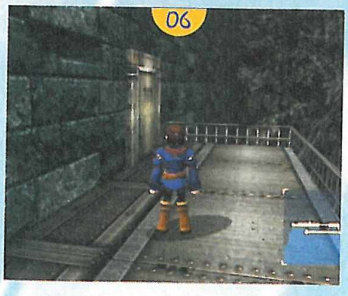
LES GEÔLES VALUANES

De retour dans la cité de Nasrad, vous serez accueillis par l'Armada impériale (01) ; choisissez de vous rendre. Vous voilà retenu dans un cachot, à nouveau séparé de vos amis. Le perroquet compagnon de Gilder, Willy, vous aide à vous échapper de votre cellule. Éliminez les deux soldats (02), puis utilisez l'ascenseur pour rejoindre le bloc prison 200. Ne laissez pas Vigoro poursuivre ses attouchements (03). Mettez-vous Increm et lancez des super attaques comme feux du bandit (Gilder). Réutilisez l'ascenseur (04) pour cette fois-ci atteindre le canon. Traversez le tube de lancement (05) puis partez vers l'est. Empruntez les escaliers pour rejoindre la plate-forme ascensionnelle. Continuez et battez les gardes afin de délivrer Fina. Redescendez par la plate-forme puis ouvrez la porte à l'extrémité (06). Progressez en évitant les taches de lumière et récupérez au passage les trésors contenus dans les coffres. Ouvrez la porte (07) et profitez-en pour sauvegarder. Pour vaincre le boss, lancez Increm sur Vyse et Gilder, puis la super attaque feux du bandit (Gilder) (08). Ne laissez pas trop descendre votre barre de vie. Suite au combat, vous devrez quitter les lieux au plus vite. Choisissez la réponse "prenons le risque", puis grimpez.



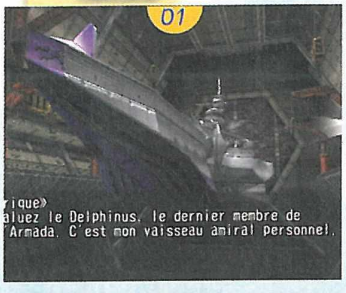


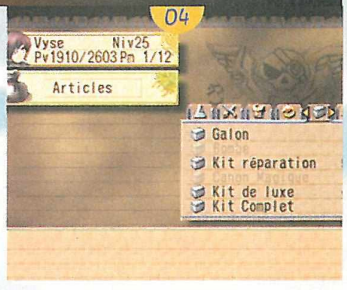




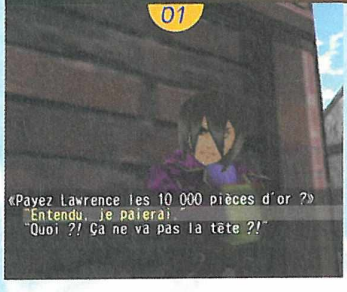
LE JOYAU DE L'ARMADA

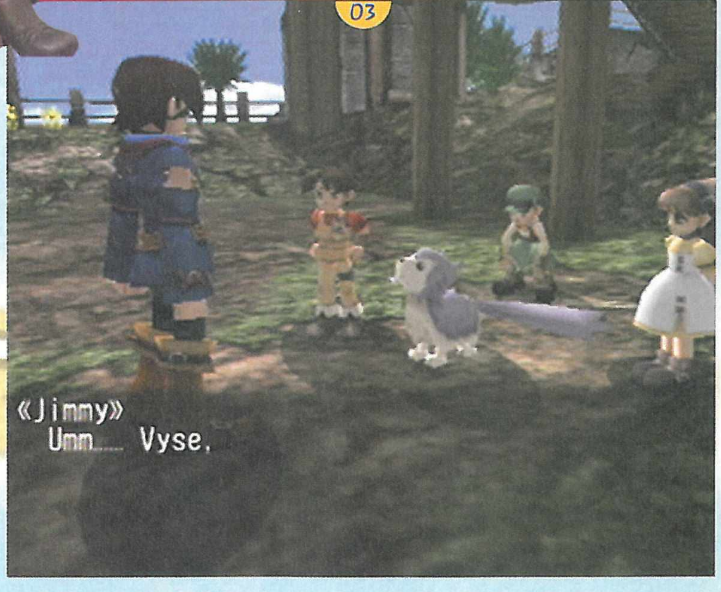
Vous rencontrez le prince Enrique qui vous mène jusqu'au Delphinus (01). Répondez-lui "bien sûr, vous pouvez venir avec nous". Il est désormais temps de quitter Valua, lancez des focus au premier tour puis servez-vous du super canon au tour suivant pour transpercer la paroi de l'accès au port (02). Répondez "j'accepte" de devenir capitaine. Parlez à Marco, qui s'était caché dans un compartiment de la cabine de pilotage (03), puis à Gilder qui vous annonce qu'il doit vous quitter mais vous livre des informations utiles. Vous partez pour l'île des marchands. Vous pouvez attribuer au Delphinus tous les galons que vous aviez récupérés jusque-là (04).





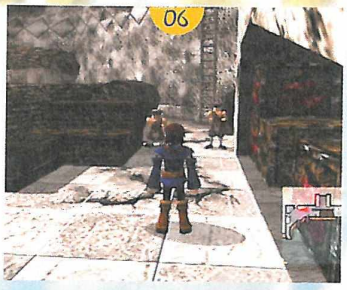
UN ÉQUIPAGE COÛTEUX





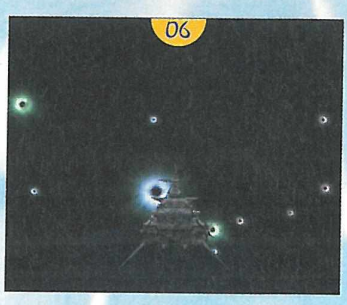
Une fois sur l'île des marchands, rendez visite à Pinta chez l'armurier, à Lawrence (01) auquel vous devrez payer 10.000 golds, puis à Polly (02) qui se trouve dans la taverne. Reposez-vous si vous manquez de magie. Rejoignez l'île des pirates pour récupérer Pow le chien (03). Prenez désormais la direction de Nasrad, entrez dans la cité et récupérez le cham au centre de la place (04). Montez recruter Osman à gauche des escaliers (05). Ressortez sur les quais d'embarquement, descendez à droite puis montez le long de l'échelle pour recruter également Khazim (06). Vous devez maintenant attendre d'avoir 100.000 golds avant de retourner sur l'île Croissant les remettre aux deux papys (07) qui feront de cette île votre QG. Pour cela, faites des découvertes et des combats sur la paroi exté-

rieure orientale du continent de Nasr, Oet pensez également à revendre vos anciens équipements. Une fois l'argent remis, reposez-vous en attendant que les travaux soient finis. Fina vous parlera ensuite, optez pour "lui redonner confiance".



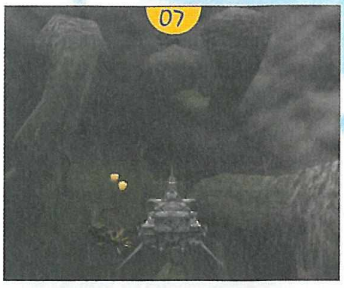
UNE TRAVERSÉE PÉRILLEUSE

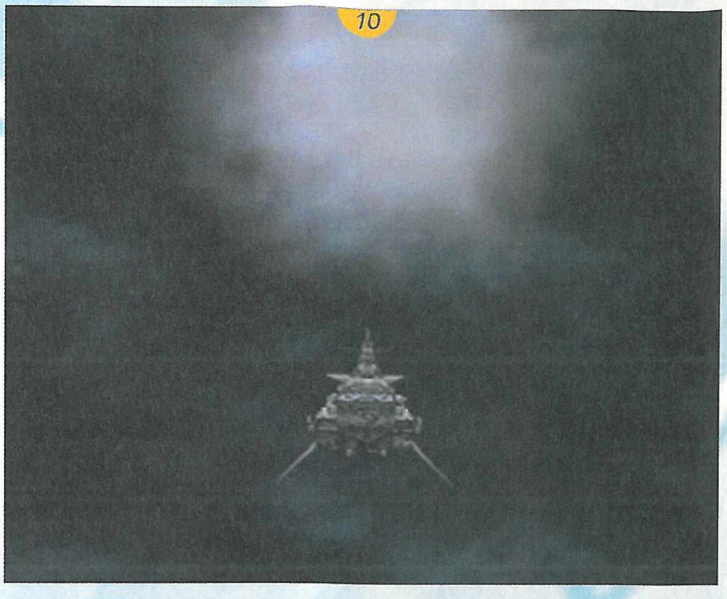
Prenez la direction du sud, traversez la barrière de rochers puis rejoignez la pointe sud du continent de Nasr pour atteindre la ville d'Esperanza (01). Une fois dans la cité, descendez l'échelle pour récupérer un cham. Allez ensuite à la taverne parler au marin attablé au bout de la salle (02). L'Armada impériale attaque. Éliminez les deux premiers opposants en lançant des focus jusqu'à pouvoir utiliser le super canon. L'Auriga sera votre prochain adversaire (03). Pour le vaincre, attaquez-le en combinant votre super canon avec vos canons. Après sa première attaque éperon, augmentez votre vitesse pour qu'il ne puisse plus la réaliser. Le combat terminé, attribuez à votre navire

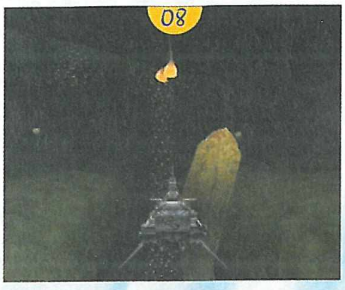


les nouveaux équipements que vous venez de remporter. Partez ensuite au sud-est pour trouver l'entrée en forme de trou noir (04) du récif. Fouillez tous les galions que vous remarquerez le long de votre trajet dans le Récif noir. Prenez l'ouverture à gauche (05), puis celle en dessous du galion. Dans l'aire aux lumières flottantes (06), faites demi-tour sur votre gauche pour prendre l'issue jouxtant votre point d'entrée. Fouillez l'épave au fond de l'eau (07), entrez-y, ouvrez le coffre puis recrutez Robinson. Revenez dans l'aire précédente et entrez dans la nébulosité sur votre droite légèrement en dessous d'une autre issue de même forme. Dans le niveau suivant, des cou-

rants de pierres forment des grandes flèches (08), suivez la direction qu'elles indiquent. Sortez par le tourbillon derrière l'épave, puis sauvegardez. Un boss bloque l'issue du récif, lancez increm sur votre navire et attaquez-le violemment en combinant vos attaques lorsqu'il sort de son antre (09). Quittez le récif noir en traversant la tache de brume (10).


07

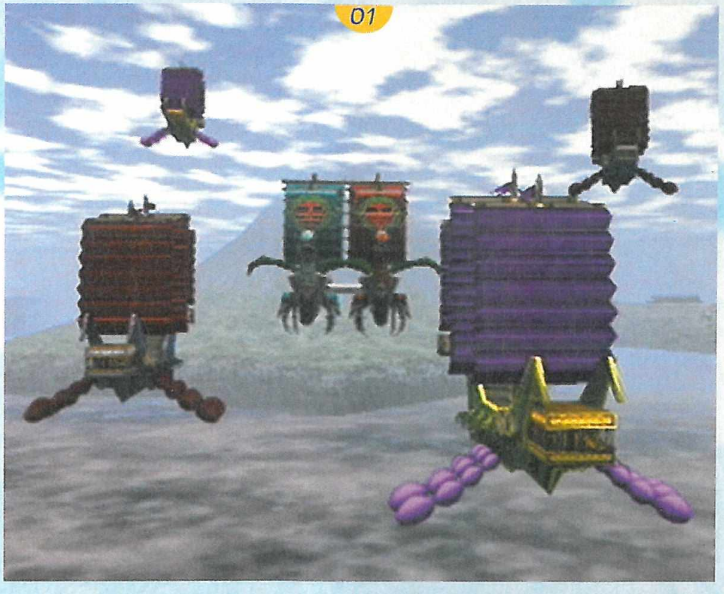

10


08

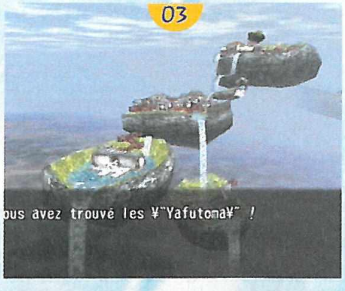
09

DUPONT ET DUPOND

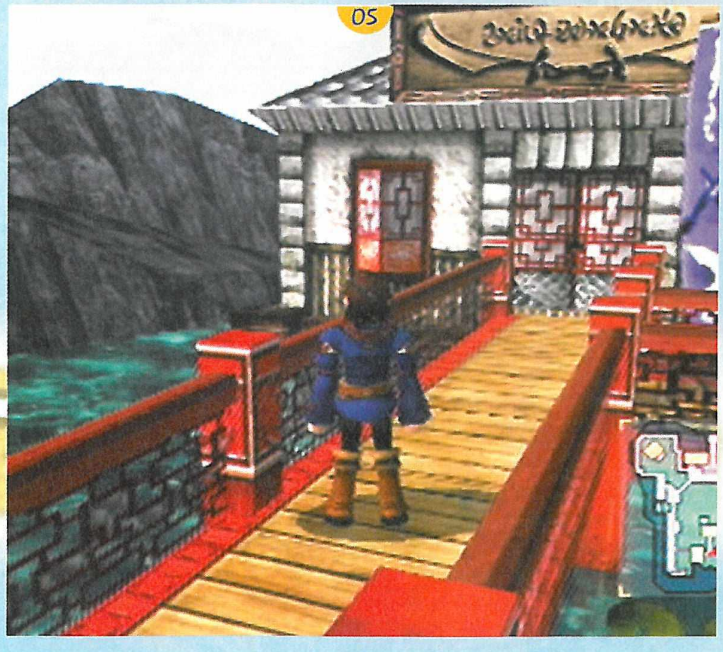
Cap au nord. Vous serez interceptés par une patrouille (01). Un combat s'engage contre le vaisseau Tenkou. Choisissez de "combattre". Vous devrez livrer cet affrontement sur le pont et vos ennemis sont puissants (02). Ne les négligez pas et lancez sacrum et increm fréquemment. Continuez vers le nord pour atteindre la cité de Yafutoma (03). Vous y rencontrerez Mikado, roi de cette cité (04). Après la scène, montez vos équipements chez l'armateur et l'armurier (05) auquel vous devrez acheter l'épée Suiran, nécessaire par la suite.


01

02


03

04

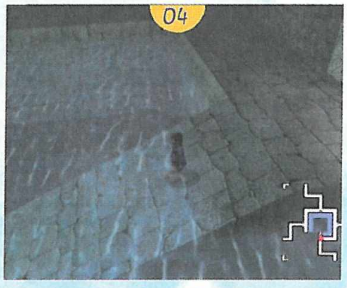

05

LE PRINCIPE D'ARCHIMÈDE

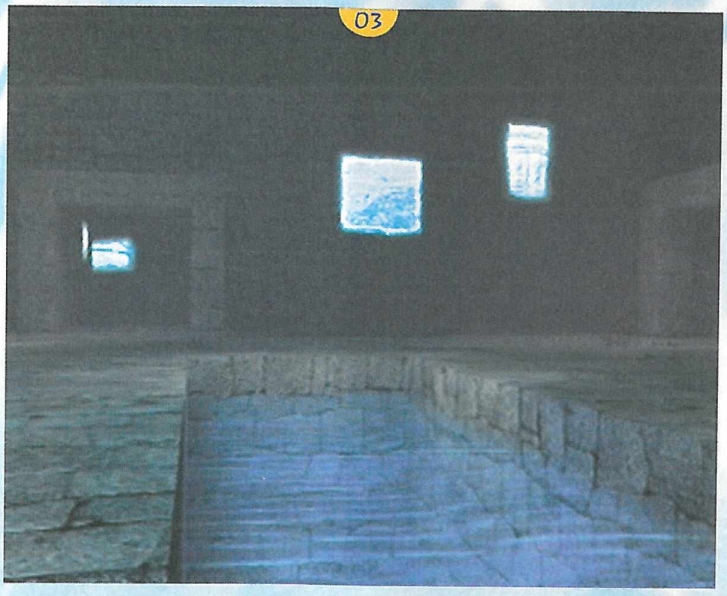
Votre prochain objectif est le mont Kazai. Descendez le long de la corde (01) ; vous portez un scaphandre qui exclura les combats aléatoires. Activez tous les interrupteurs du niveau (02) autour du puits central - pour celui de droite, laissez-vous tomber dans l'espace indiqué sur la photo (03). Pensez à récupérer le coffre à proximité. Descendez ensuite dans le puits central, désormais plein (04). Après le combat (servez-vous du bouclier crâne) contre les deux statues gardiennes (05), augmentez directement le niveau d'eau en activant le premier interrupteur (06). Vous aurez à en activer un second, puis faites le tour pour trouver le dernier. Marchez sur la plaque au sol, passez sous le porche en face puis sauvegardez. Pour vaincre le boss (07), remplissez votre barre d'esprit en lançant des focus jusqu'à pouvoir utiliser l'attaque Prophétie située derrière l'icône capitaine et qui vide intégralement la barre de PM (08).

01

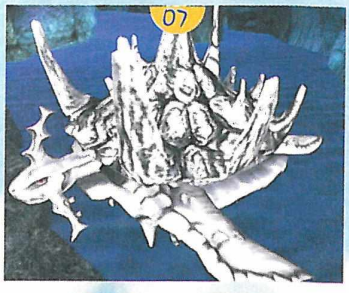
02


04

05


03

06

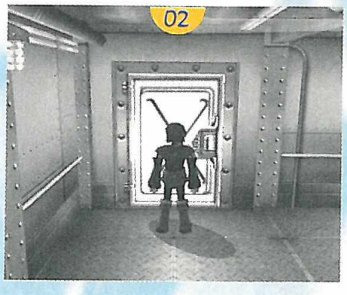

07

08

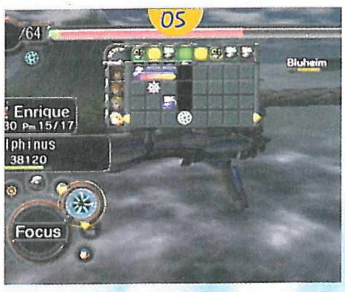
LES COMBATS S'ENCHAÎNENT

De retour à Yafutoma, rendez visite au seigneur Mikado. L'armada est de nouveau là, mais choisissez "d'attendre" puis de "courir se cacher" (récupérez les coffres sur la route). Vous volez désormais en direction du temple ; montez les escaliers puis ouvrez la grande porte (01). Répondez à Daigo "bien sûr". Rejoignez le port, sautez sur le Delphinus tenu par Muraji. Affrontez les soldats en vous protégeant à l'aide de vos deux boucliers. Passez ensuite la porte (02) pour atteindre le poste de commande. Vous devez combattre Muraji. Lancez increm, focus ainsi que le bouclier crâne, puis vos furies. N'attaquez les soldats qu'une fois Muraji mis hors course. Une nouvelle bataille bien plus importante est imminente. Pour vaincre Draco (03), lancez increm et des focus. Servez-vous de vos torpilles jusqu'à pouvoir armer le super canon. Tentez de combiner vos attaques pour qu'elles frappent simultanément. Place désormais à Bluheim le Gigas (04).

01

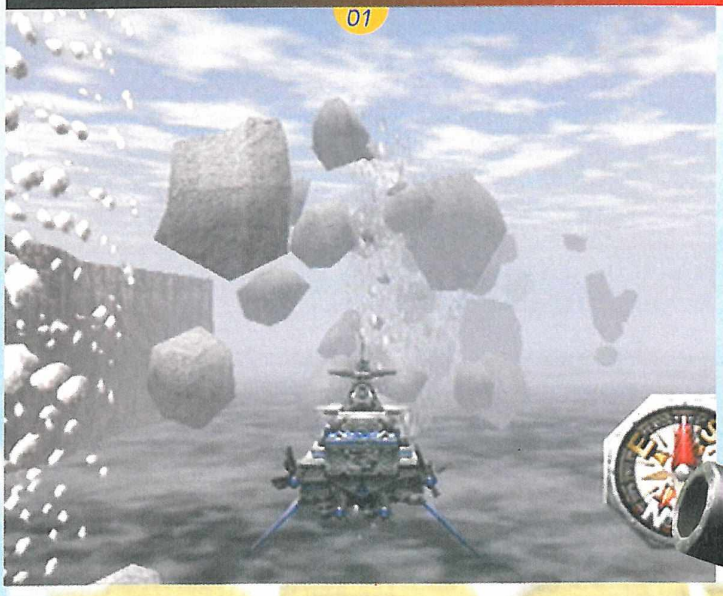

02

Durant les premiers tours, rechargez votre barre de vie en alternant soins magiques et kits ; lancez également des focus. Vers le quatrième tour, lancez increm et servez-vous des torpilles ainsi que du super canon(05). Daigo vous remettra, suite à votre victoire, le livre des polarités. Moegi, quant à lui, rejoindra l'équipage du Delphinus. Sur la route du port, allez voir le loueur de

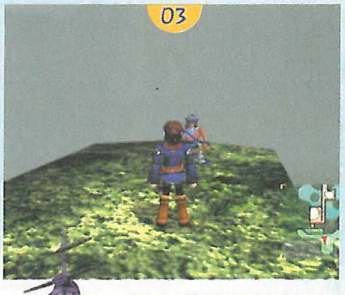


barques (06), montez dans la barque, partez à gauche et accostez. Revenez à pied vers le passeur pour ouvrir le pont en activant le levier. Embarquez à nouveau et passez dans l'espace désormais ouvert pour récupérer le trésor dans le coffre. Montez une fois de plus dans la barque, laissez-vous tomber au bas de la cascade (07). Descendez de l'embarcation, parlez à Kirala et dites-lui que ce qu'elle fait est très beau, elle vous rejoindra. Prenez la plate-forme, puis la barque, allez au restaurant vers le passeur (08). Sa sœur Urala se joindra elle aussi à l'équipage. Retournez au port, embarquez sur le Delphinus et choisissez de rejoindre votre île en passant par l'est (09). Fin du premier CD.

DES TRAVAUX EN PERSPECTIVE



Trouvez le passage dans la barrière de pierres (01), puis longez-la tout en continuant vers le sud. Trouvez le village des amazones d'Ixa ness (02) au sud d'Ixa Taka. Allez ensuite au village d'Horteka pour que Tika tika vous rejoigne elle aussi (03). Allez voir Hans et répondez-lui "bien sûr". Vous pouvez maintenant retourner sur l'île Croissant. Remettez le livre des polarités à Brabham, puis montez à l'aide de l'élévateur dans la salle de réunion afin d'y tenir une assemblée. Pensez bien à commander le plus de travaux possibles (un seul cependant à la fois par personne) afin de rendre votre île plus belle, mais surtout d'avoir accès à des magasins bien mieux fournis par la suite.

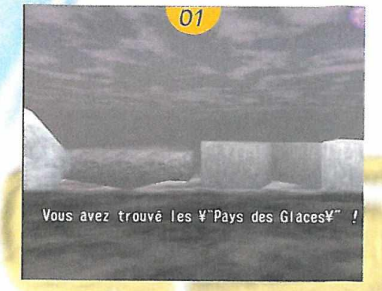


LE CONTINENT GELÉ

Allez déclarer vos découvertes à la confrérie de l'île des marins ou à celle d'un autre port important, puis dirigez-vous vers l'extrême sud jusqu'à parvenir au continent gelé (01), le Pays des Glaces. En volant très bas, au ras de la banquise, vous trouverez les ruines de glace (02). Une fois débarqué, avancez, récupérez le cham et entrez. Au premier gardien de la pierre (03), répondez "le pouvoir de la glace". Avancez, glissez, ouvrez deux

portes. Au second gardien, dites "peut-être deux". Au gardien suivant, répondez "Volonté et esprit". Vous êtes maintenant dans la capitale de Glacia. Prenez la plate-forme puis dirigez-vous à droite (04). Trouvez les quelques coffres présents le long de l'itinéraire, montez sur une nouvelle plate-forme (05). Le boss du niveau vous fait face (06). Il n'est pas très dangereux, ne prenez cependant pas de risques inutiles au niveau de votre barre de vie. Vous retrouvez suite au combat une vieille connaissance, Drachma. Vous serez le témoin d'une révélation (07) puis récupérerez le cristal de lune violet. Acceptez de laisser partir Drachma.

01

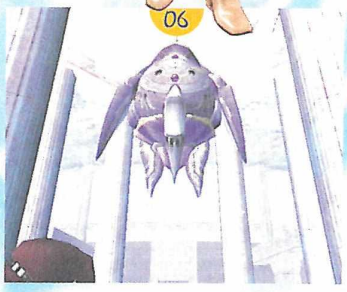


02

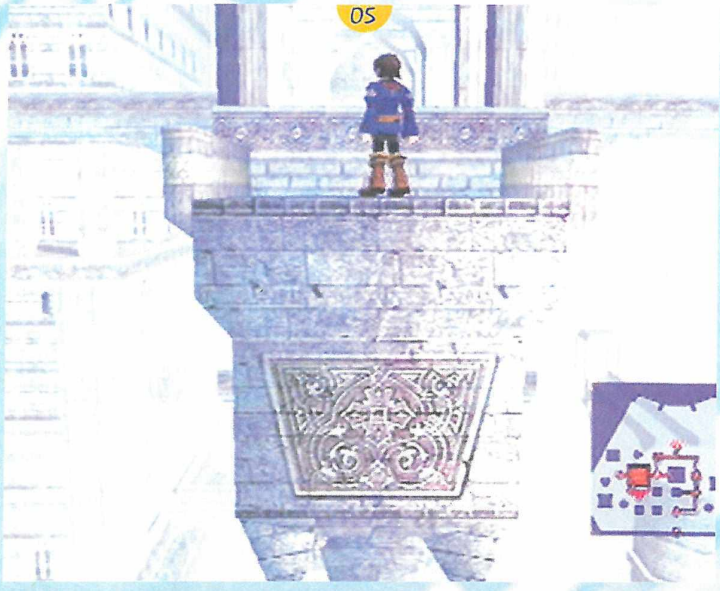
03

04

06



05

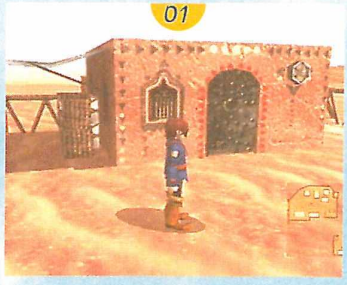


07

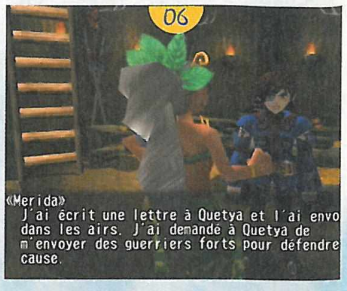
L'ÉQUIPAGE AU COMPLET

Retournez sur votre île. Votre navire bénéficie d'une nouvelle capacité, celle de voler au-dessus et en dessous des nuages, et ainsi d'éviter à ces altitudes tout combat aléatoire (sympa). Vous devez maintenant amener l'équipage du Delphinus au complet. Pour aller chercher les personnages suivants, atteignez les altitudes extrêmes (hautes ou basses) et faites par la même occasion plusieurs découvertes (surtout en haute altitude). Allez chercher Kalifa (01) à Maramba. Elle se trouve dans la seconde partie du village. Si vous ne l'avez pas déjà fait, cherchez les nombreux trésors présents dans cette cité (souterrains). Rendez-vous

01

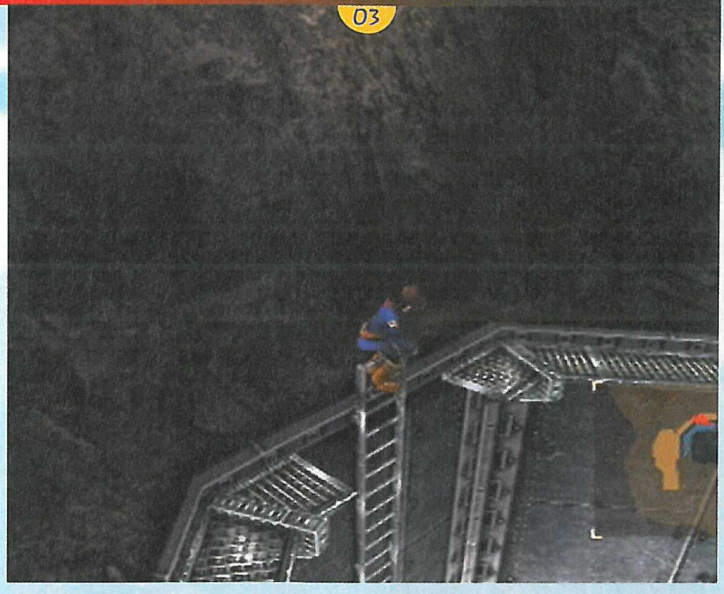


02

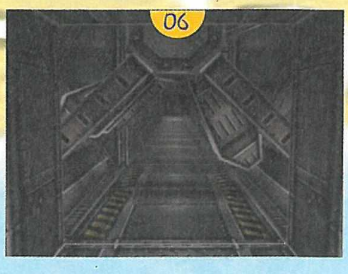


ensuite à Esperanza pour que Don, qui se trouve toujours à la taverne (02) rejoigne le Delphinus. Allez voir Ryu Kan sur son île en haute altitude, dans l'angle sud-est de la carte (03). Il n'acceptera de vous accompagner que si vous avez déjà atteint un niveau situé autour des 35. Volez vers le nord jusqu'à atteindre l'île d'Ilchymis (04). Pour qu'il vienne dans votre équipe (très important car il vous vendra par la suite tous les types de graines), il faut maîtriser la magie Riselem de couleur argent. Il faut également lui demander à plusieurs reprises "voulez-vous vous joindre à l'équipage ?". Retournez à Horteka pour récupérer Hans (05) ainsi que Merida (06). Si vous avez désormais fait trente découvertes (au moins), allez dans le restaurant de Gordo, situé en altitude entre Ixa Taka et le continent valuan, pour que l'ultime membre (07), Domingo, rejoigne l'équipage.

QUEL BEAU SOLEIL !



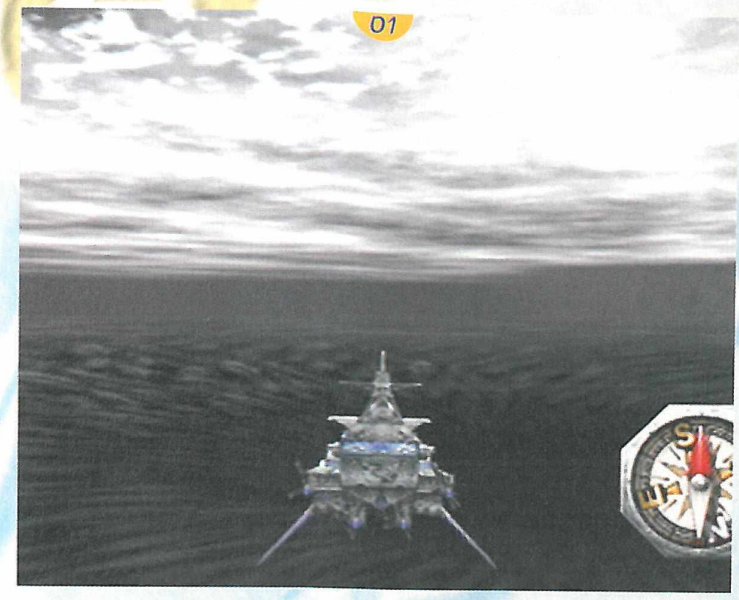
Cap sur la bouche des Tartas située sous le continent valuan. Vous devrez donc voler sous les terres pour en trouver l'accès (01). Une fois entré dans la grotte, prenez à gauche puis de nouveau à gauche pour récupérer au bout une baie de lune. Rebroussez chemin puis prenez l'autre voie. Au bout de celle-ci, vous aurez à affronter Yeligar, cinquième Gigas (02). Lancez increm, focus et combinez attaques au canon Gigas et aux torpilles. Attaquez-le par-dessus pour plus de sécurité. Une fois le combat terminé, retournez à l'île Croissant. Gilder est de nouveau dans l'équipe, s'ensuit une scène. Redescendez au Delphinus pour parler à Gilder et assister à une nouvelle scène. Quittez désormais l'île

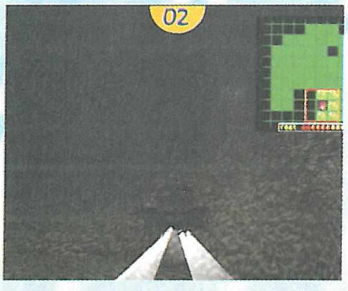


en direction du sud-ouest, pour joindre l'île de Dangral, qui se trouve à basse altitude au sud de l'île des marchands. Descendez le long de l'échelle (03), continuez, prenez la nouvelle échelle. Tout en progressant dans les couloirs, regardez à travers les grilles au sol (04) afin de repérer les salles à l'étage inférieur contenant des trésors. Faites action sur le tableau de commande (05), puis revenez vers le début du niveau pour passer entre les pales désormais arrêtées de l'hélice (06). Descendez l'échelle, ouvrez la porte à double battant, récupérez les trésors puis suivez l'itinéraire ci-marqué (07). Sortez, ouvrez la porte d'en face puis récupérez les plans de De Loco sur la table (08). Revenez maintenant vers l'entrée du niveau. Galcian vous bloque l'accès, mais Gregorio se dresse face à lui, vous permettant de vous enfuir.

DES FOUILLES MOUVEMENTÉES

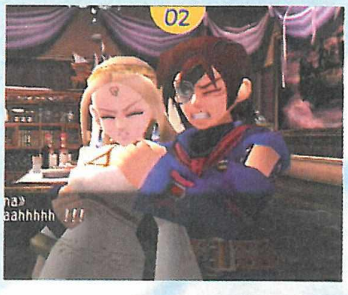
Retournez à l'île Croissant montrer les plans à Brabham. Parlez-lui de nouveau puis embarquez. Atteignez l'entrée du vortex en forme de tourbillon (01) qui se trouve à basse altitude près de l'île du Temple. Descendez, puis servez-vous du sonar pour repêcher le bateau de Fina à l'endroit indiqué (02). Vous êtes attaqué par le navire de De Loco (03). Faites des focus, increm et rechargez votre jauge de vie à l'aide de kits complets jusqu'à lui lancer simultanément une attaque aux torpilles et au canon ancien. Il vous harponnera alors. Poursuivez cette tactique. Remontez à la surface et dirigez-vous au nord pour rencontrer Baltor à proximité de l'île des marins. Lancez increm et kit complet à tous les tours. Faites également des focus. Lorsqu'il tentera sa manœuvre pour se placer derrière vous, choisissez de stopper les machines et abattez-le. Débarquez sur l'île des marins (04). Dites à Enrique, qui s'apprête à partir, "n'ayez pas le mal de l'air"(05). Reéquipez-vous si nécessaire avant de rejoindre votre quartier général, l'île Croissant.

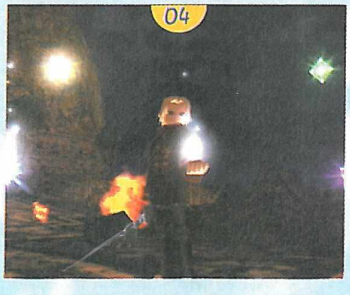




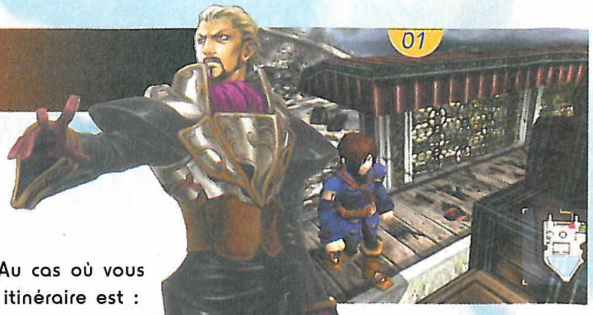
ÉCLIPSE D'ARGENT

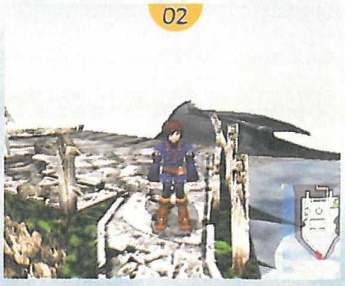
Vous retournez donc sur l'île Croissant dans le but de réparer le vaisseau de Fina. Un accueil triomphal vous est offert, et une fête (01) en votre honneur est organisée. C'est le moment que choisissent l'Armada et Ramirez pour lancer leur attaque (02). Combattez les soldats. Protégez-vous d'abord en lançant les boucliers crâne et delta le temps de monter votre barre de points d'esprit, puis lancez increm. Attaquez ensuite avec vos furies. Vous devez combattre Ramirez (03). Répondez "il faudra d'abord nous tuer". Le combat débute et vous ne pouvez pas le gagner (04). Après le combat, demandez "de quel pouvoir parlez-vous ?". L'île Croissant est démolie, dites à Aika (05) "je n'abandonnerai pas".



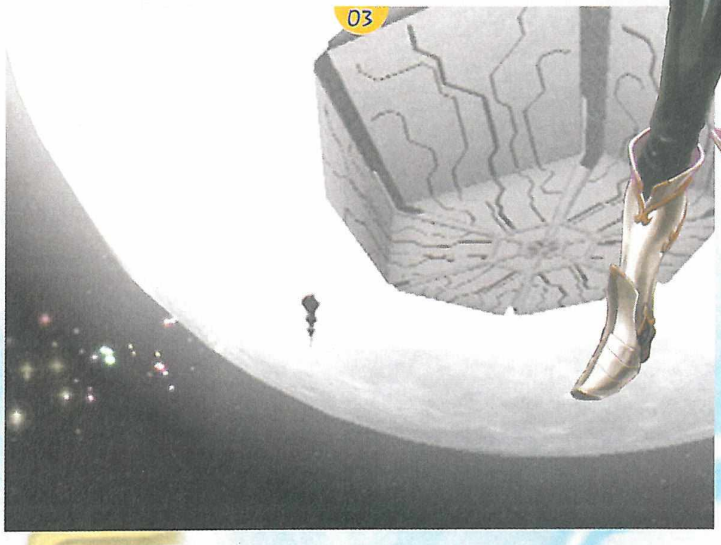


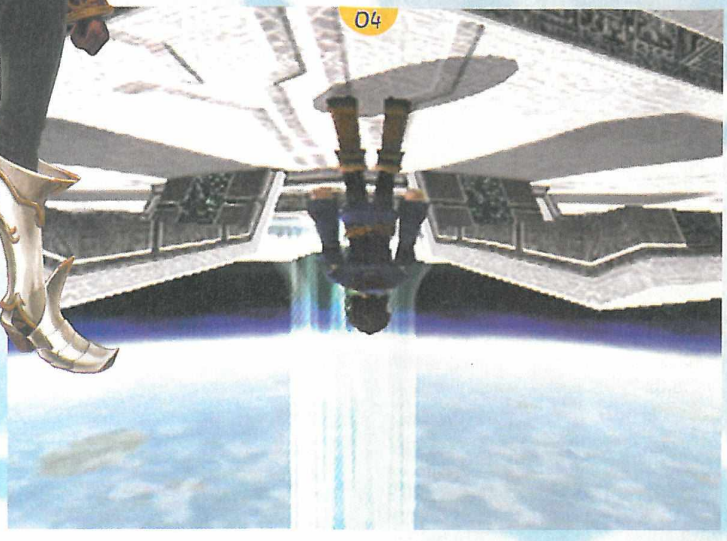
LUNE DE MIEL ?





Prenez l'élévateur (01) pour retrouver Fina. Répondez-lui "je comprends" et "nous te suivrons où tu voudras". Embarquez sur son navire (02) à destination du temple d'argent (03). Entrez dans le halo de lumière (04) puis continuez en cherchant au passage les trois coffres présents dans le niveau. Au cas où vous vous perdriez ou ne vouliez pas les coffres, le bon itinéraire est :

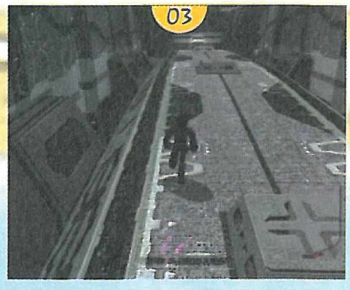


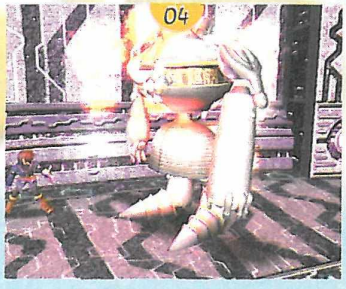


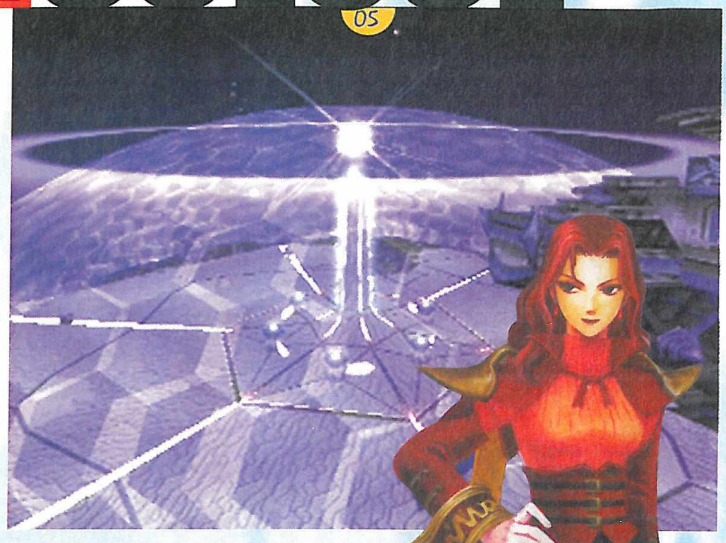
en face, en face, gauche, droite, droite, droite, en face. Prenez l'ascenseur pour parvenir devant l'entrée de la salle des anciens (05). Déclarez aux anciens "pour qui vous prenez-vous ?". Choisissez de rentrer à pied sans l'aide de l'ancien pour ressortir du temple ; montez à bord du vaisseau de Fina (06). Vous retournez sur l'île Croissant. Embarquez cette fois-ci à bord du Delphinus, rendez-vous de nouveau sur l'île de Dangral.

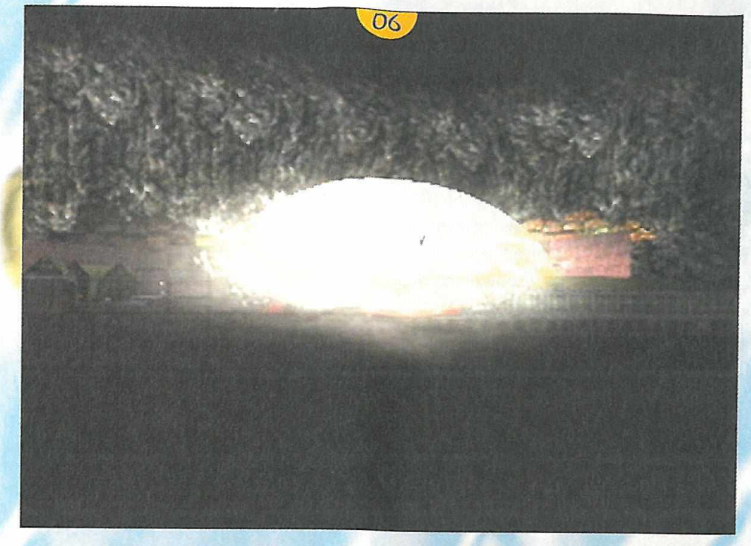
LA DÉMONSTRATION DE PUISSANCE

Dirigez-vous sur la droite pour monter sur la plate-forme (01). Vigoro vous attaque. Reprenez souvent de la vie, lancez increm sur Vyse puis servez-vous de ses super attaques, notamment de la colère du pirate. Dans la pièce suivante, montez le long de l'échelle, prenez l'ascenseur puis tournez le volant (02). Avancez le long du couloir (03). Pour vaincre le boss (04), servez-vous soit des super attaques de Vyse, soit faites des focus en attendant de pouvoir lancer Prophétie. Il dispose d'une attaque enlevant 1500 points à l'ensemble de l'équipe. Retournez à votre vaisseau dès la fin du combat. Essayez de pénétrer la barrière (05) protégeant Soltis. Suite à la scène de destruction (06), retournez sur l'île Croissant.



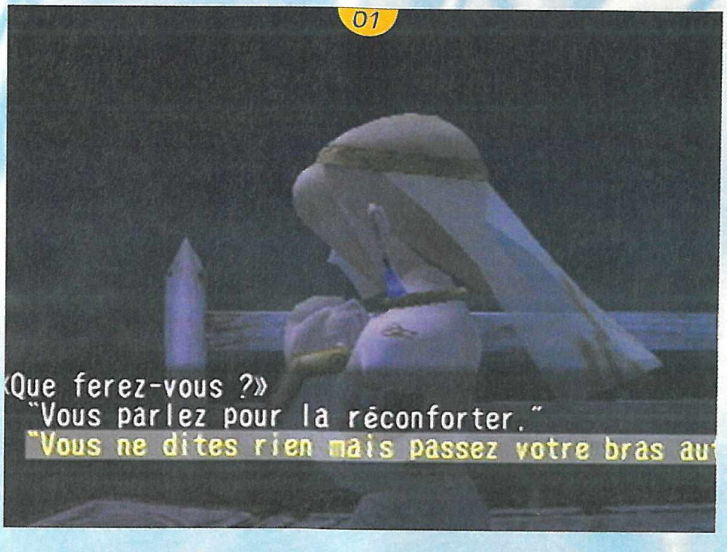


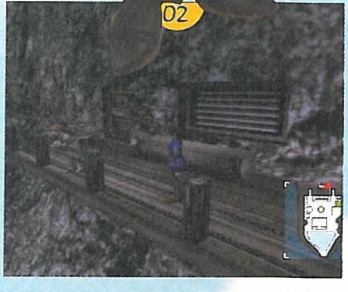




JOUR J-1

Préparez-vous ainsi que votre bateau. Déclarez "Montrons à Galcian de quoi nous sommes capables". Rendez visite à Fina qui se trouve au-dessus du lac (01) et "ne dites rien...". Allez ensuite voir Aika devant la salle d'assemblée (02) et avouez-lui "moi aussi j'ai peur". Retournez à votre vaisseau, il est temps de combattre. Lancez "rentrons dans l'histoire"(03). Une bataille aérienne survient. Abattez les deux vaisseaux en lançant des attaques combinant les torpilles et le canon ancien. Prenez tout de même régulièrement des kits complets. Ne laissez pas le second navire s'enfuir. Vous affrontez désormais l'Hydra. Faites des focus lors du premier tour puis attaquez au super canon. Par la suite, lancez des attaques combinées (04). Optez toujours pour le premier choix.

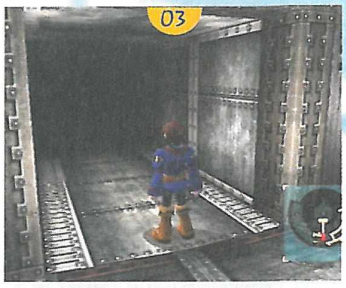




LES DERNIERS REMPARTS

Pénétrez dans le repaire (01) de Galcian, récupérez le canon x dans le coffre puis escaladez le poteau situé en face. Empruntez l'échelle à gauche. Vous êtes désormais à l'air libre. Allez sur la gauche pour prendre une nouvelle échelle (02). Redescendez par le poteau puis rejoignez l'issue se trouvant au centre de la carte (03). Utilisez l'échelle au fond de la salle. Galcian sera votre prochain adversaire ! Lancez des focus ainsi que des boucliers delta à chaque tour. Vous pouvez attendre de lancer Prophétie, qui annule le tour de l'ennemi, ou vous servir de la furie de Vyse (04), probablement plus efficace. Galcian, battu (05), croit pouvoir s'en sortir mais va tomber sous un certain charme. Ramirez se prépare à lancer de nouveau les pluies de la destruction. La barrière protectrice disparaît, préparez les hommes et équipez le vaisseau avec les armes lunaires. Une fois cela fait, atterrissez sur l'île du temple. Un vaisseau patrouilleur vous attaque : utilisez votre canon le plus puissant pour l'abattre du premier coup et par la même occasion recevoir parmi les récompenses post-combat le pont étincelant. Attribuez-le de suite ! Entrez dans le

temple (06) et descendez par la gauche. Prenez la grande porte et avancez dans le couloir. Vous ressortez au nord de l'édifice (07). Poursuivez votre route, allez à droite puis prenez les plates-formes pour monter dans le dôme (08). Récupérez en chemin le trésor. Sortez au nord et montez sur le téléporteur (09) qui vous mènera devant l'ultime aire de combat.



L'ALPHA ET L'OMÉGA

Pour triompher de la première forme du boss, protégez-vous avec le bouclier delta à chaque tour. Chargez votre barre de PM jusqu'à pouvoir lancer l'attaque prophétie (01) ou celle des voleurs bleus si vous n'y avez placé que des joueurs offensifs. Lancez vents lunaires (Fina) dès que Ramirez invoque bienfait lunaire. Pour la seconde forme, aérienne, Zelos, restez dans un premier temps à distance, lancez increm puis laissez-le goûter à la puissance combinée de vos armes dévastatrices (02). Vous pourrez dépasser les cinquante mille points de dégâts en une seule attaque. Possédant le pont étincelant, vous ne devriez jamais souffrir d'une perte dépassant les dix mille points Il peut toutefois en lancer plusieurs par tour. La dernière forme étant superbe, je vous laisse le plaisir de la découvrir et de la terrasser par vous-même. Savourez la fin (03 et 04) d'une grande épopée, qui risque malheureusement d'être l'une des dernières sur Dreamcast.

SONDAGE

SONDAGE

NOUVELLE FORMULE

GAGNEZ : TOUTE NOTRE ESTIME !

1/ Vous êtes :

- ☆ un jeune homme svelte
- ☆ une fille intelligente et raffinée
- ☆ autres (ne précisez pas)

2/ Vous êtes :

- ☆ célibataire
- ☆ marié(e)
- ☆ prêtre
- ☆ fou
- ☆ autres (précisez)

.....

3/ Date de naissance, profession des parents, plaque d'immatriculation, les clés de ta 106...

.....
.....
.....
.....
.....

4 / Votre situation :

- ☆ étudiant(e)
- ☆ salarié(e)
- ☆ chômage technique ou pratique
- ☆ fonctionnaire
- ☆ danseur(se) au Moulin Rouge
- ☆ journaliste
- ☆ autres (précisez)

5/ Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

- ☆ Dreamcast
- ☆ Dreamcast
- ☆ Dreamcast
- ☆ Autres (précisez à vos risques et périls)

6/ Quelle(s) console(s) comptez-vous acheter ?

- ☆ GameCube
- ☆ Play 2
- ☆ X-Box
- ☆ WonderSwan Color
- ☆ GameBoy Advance
- ☆ Jaguar (ça existe encore ?)
- ☆ Lynx (faudrait voir à oublier Atari)
- ☆ Autres (précisez) .....

7/ Quels sont vos styles de jeux vidéo préférés (plusieurs choix possibles) :

- ☆ Baston 2D
- ☆ Baston 3D
- ☆ RPG
- ☆ Aventure
- ☆ Réflexion
- ☆ Sport
- ☆ Quake-like
- ☆ Survival-Horror
- ☆ Hentai
- ☆ Autres (précisez)

.....

8/ Quels sont, pour vous, les critères capitaux à l'achat d'un jeu :

- ☆ graphismes
- ☆ jouabilité
- ☆ animation
- ☆ durée de vie
- ☆ son
- ☆ intérêt (sans blague ?)
- ☆ prix
- ☆ boîtier
- ☆ la police du titre
- ☆ autres (si vous y tenez)

9/ Qu'aimeriez-vous lire dans la nouvelle formule de Dreamzone (le premier qui répond de l'actualité Dreamcast à 100 % aura affaire à moi...) ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

10/ Que pensez-vous de nos tests, sont-ils :

- ☆ jolis
- ☆ intéressants
- ☆ objectifs
- ☆ passionnants
- ☆ splendides
- ☆ autres (mais franchement, je ne vois pas)

11/ Quels magazines lisez-vous et pourquoi (oh la vilaine question) ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

12/ Comptez-vous acheter les prochains numéros de Dreamzone malgré l'excellente nouvelle formule ?

OUI ☆ ☆ NON

13/ Encouragez Tuco à ne plus écrire d'imbécillités sur ma pomme dans la rubrique Internet.

.....
.....
.....
.....
.....

14/ Trouvez-vous que nous avons bien agi en engageant, au détriment de notre propre amour propre, une jeune fille aux cheveux courts (je ne parlais pas de moi...) ?

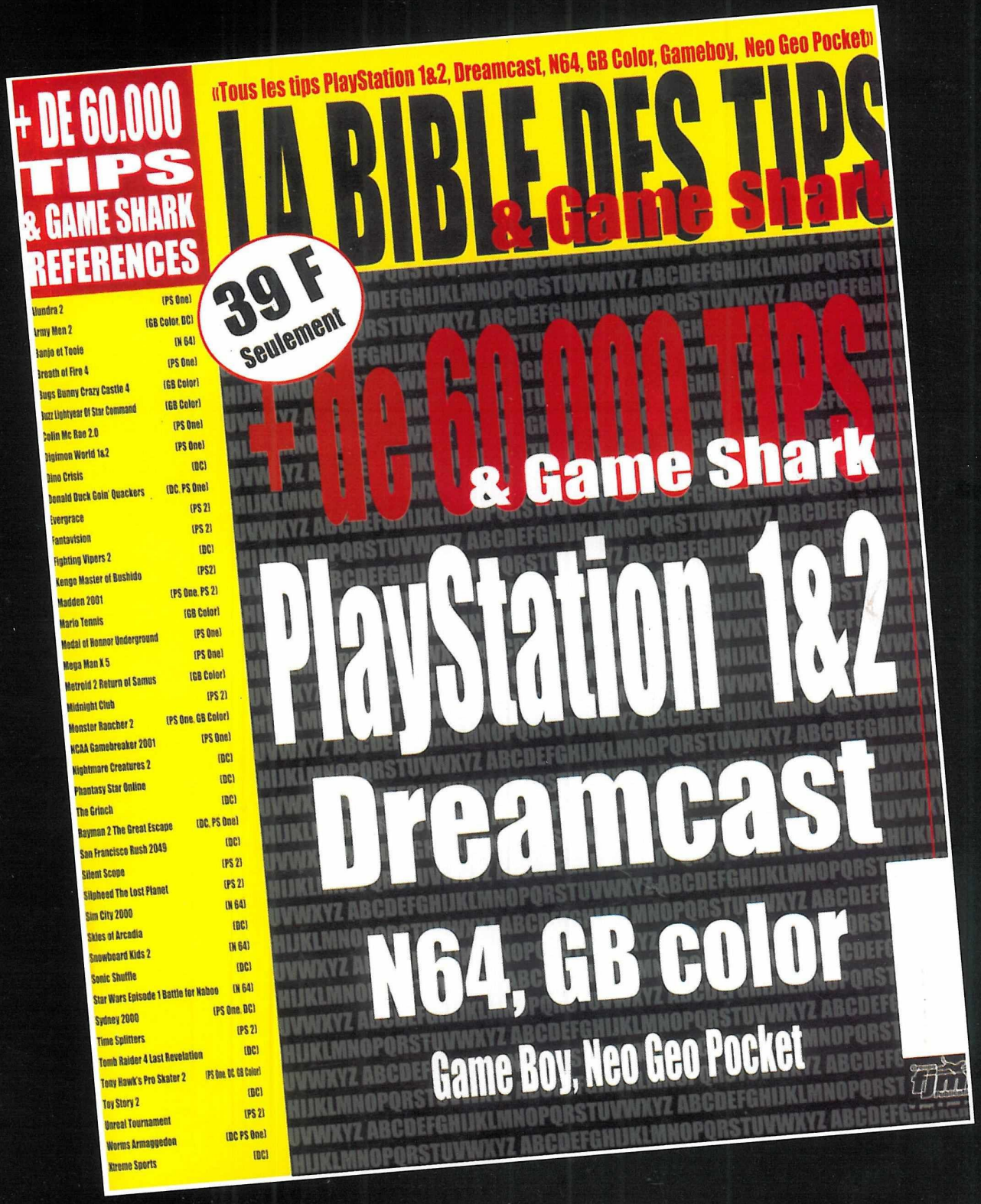
.....
.....
.....
.....
.....

Vos idées sont capitales au bon fonctionnement de votre magazine, n'hésitez surtout pas à nous les faire parvenir le plus rapidement possible. Ainsi, nous pourrions le faire évoluer dès le prochain numéro. Renvoyez-nous vos réponses (même si je sais que le coût du timbre a considérablement augmenté) à l'adresse suivante :

Dreamzone - En voilà un zoli sondage
48 boulevard Pasteur
75015 Paris

PS : Contrairement au sondage de Gameplay RPG, n'espérez surtout pas une bouffe au Quick. Peut-être un Malabar, si vous êtes sages...

L'ARME ABSOLUE



EN VENTE ACTUELLEMENT

CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO